NINTENDO 100% 8/2000 August • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500 • ptas 700 C 30368

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO64 GAME BOY COLOR POKÉMON

Banjo–Tooie
Pokémon Championship 2000
Perfect Dark (GBC)
Dinosaur Planet
Construction Zone
Stunt Driver
ISS 2000
Perfect Dark – N64-Komplettlösung (1)
Rip-Tide Racer
Toonsylvania
Lufia – Helpline-Special

GAME BOY COLOR

DER BESONDERE WETTBEWERB FÜR ALLE POKÉMON-FANS

DIE AKTUELLSTEN GAME-BOY-SPIELE

PERFECT DARK N64-KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1



Tipps & Tricks & Tests & Infos

X-PLAIN VERLAG
4 393036 806804 08

Playcom
Software Vertriebs GmbH



Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per  & 
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

SOFTWARE (Nintendo 64)

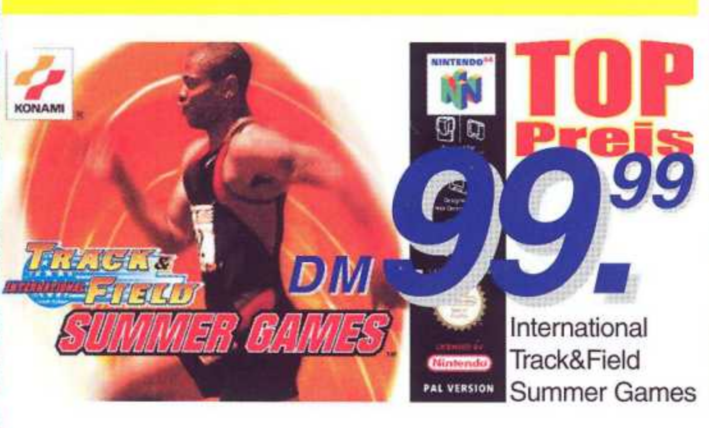
Titel		Preis
Daikatana	dt	99.99
International Track & Field Summer	dt	99.99
Operation: Winback	dt	99.99
Perfect Dark	dt	109.99
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
Super Smash Brothers	dt	89.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	94.99
Toy Story 2	dt	94.99

HARDWARE (Nintendo 64)

Artikel		Preis
Joypad N64 Grau	dt	44.99
Joypad Thunder JT 374	dt	19.49
Memory Card Joytech 1 Meg schwarz	dt	14.99
Nintendo 64 ohne Spiel - Green	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Orange	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Purple	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Red	dt	199.00
Spieleberater POKéMON Stadium	dt	24.00
Transfer Pak	dt	34.99

SONDERANGEBOTE (Nintendo 64)

Titel		Preis
Mission Impossible	dt	24.00
Multi Racing Championship	dt	24.99
NHL Breakaway 99	uk	14.99
Revolt	dt	29.99
Shadowgate 64	dt	29.00



International Track&Field Summer Games

MEGA GAME


DM 109.99

Perfect Dark

NEW



Revolt

0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR

SOFTWARE (Game Boy Color)

Titel		Preis
Croc 1 (Color)	dt	59.99
Dragon Quest Monsters (Color)	dt	59.99
Driver (Color)	dt	59.99
Gute Zeiten - Schlechte Zeiten (C)	dt	59.99
Looney Tunes Collector: Attacke(C.)	dt	54.99
Metal Gear Solid (Color)	dt	59.99
Oddworld Abe's Adventures	dt	34.00
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Gelbe Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Streetfighter Alpha (Color)	dt	29.99
Test Drive 6 (Color)	dt	59.99
Tomb Raider (Color)	dt	59.99
Wario Land 3 (Color)	dt	64.99
WCW Mayhem (Color)	dt	44.00

HARDWARE (Game Boy Color)

Artikel		Preis
Dual Link Kabel Universal farb.sort	dt	14.00
Energy Set Pocket(2 Akkus+Netzteil)	dt	29.99
Game Boy Color Gelb incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Lila incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Neongrün incl.Batte.	dt	149.00
Game Boy Color Rot incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Transp incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Türkis incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Tasche Pocket	dt	19.00
Game Boy Worm Licht tr.-bl.(noname)	dt	14.99
Game Boy Worm Licht trans. (noname)	dt	14.99
POKéMON Spieleberater	dt	14.00
X-Ploder (Schummelmodul)	dt	64.99



MERCHANDISE

Artikel		Preis
POKéMON Bisasam Plüsch (NR 01)	dt	19.00
POKéMON Glurak Plüsch (NR 6)	dt	19.00
POKéMON Hologramm Karten (4Stück)	dt	5.99
POKéMON Mewtu Plüsch (NR 150)	dt	19.00
POKéMON Ordner - Sammelkarten	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch (NR 25)	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKéMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKéMON Relaxo Plüsch (NR 143)	dt	19.00
POKéMON Sammelkarten (8Karten)	dt	3.99
POKéMON Schiggy Plüsch (NR 07)	dt	19.00



Pokémon Gelbe, Blaue oder Rote Edition

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

POKéMON Schiggy Plüsch (NR 07) — DM 19.-

POKéMON Relaxo Plüsch (NR 143) — DM 19.-

Game Boy Color diverse Farben



Pokémon Plüsch Pikachu 28cm

DM 29.-



Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. • Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

EDITORIAL

Liebe Leserinnen und Leser, ihr werdet euch sicherlich fragen, warum sich die TOTAL! diesmal so intensiv dem Thema Game Boy widmet. Dafür sprechen mehrere Gründe. Der erste ist, dass der Game Boy speziell in der Ferienzeit das am häufigsten genutzte Handheld überhaupt ist, noch vor der Sonnenbrille und der Frisbee. Der zweite ist, dass wir zur Sommerzeit von einem jährlich wiederkehrenden Schauspiel der Industrie beeindruckt werden, das sich Sommerloch nennt. Dies bedeutet, keinerlei Spiele für das N64, dafür aber eine entsprechend größere Auswahl an Game-Boy-Titeln.

Aufgrund der vielfachen Anfragen nach alten Game-Boy-Tests und -Komplettlösungen beginnen wir in dieser Ausgabe mit einer Übersicht der besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten. Außer dieser Übersicht arbeiten wir mit Hochdruck an einer Datenbank, die ihr abfragen könnt, um spezielle Tipps & Tricks auch aus alten TOTAL!s zu erhalten. Die aktuelle Topliste „Game Boy Hall of Fame" soll schlussendlich ein Einkaufsratgeber sein, mit dem ihr über den Flohmarkt gehen könnt, um alte Cartridges zu kaufen. Letztlich wollt ihr ja wissen, welches Spiel sich dahinter verbirgt, wenn noch nicht einmal mehr die Verpackung existiert. Also: Good shop!

Nicht dass es jetzt nur noch Game-Boy-Titel geben wird, doch nur ein Hersteller hat für die Sommerferien – und das N64 – den richtigen Titel parat: Konami mit der Referenz *International Superstar Soccer 2000*. Jetzt kann es Deutschlands Fußballernachwuchs dem DFB beweisen – ihr seid besser als Ribbeck und der Kegelverein, welche zufällig bei der EM 2000 vorbeischauten – obwohl, so mancher Kegelverein hätte sich besser geschlagen, also nichts gegen Kegelvereine! Da dieses Spiel zur Nachwuchsförderung hervorragend eingesetzt werden kann, ist es umso unverständlicher, dass der DFB und die UEFA so horrende Gebühren zu verlangen scheinen, dass eine Lizenzierung für den Markt der Videospiele nicht finanzierbar ist. Das bedeutet für euch, dass ihr keine Chance habt, Loddar auf die Bank zu schicken, sondern nur Nattheus – wer immer das sein mag.

Doch zurück zu den angenehmen Dingen des Lebens, den aktuellen Game-Boy-Games. Wie inzwischen euch allen bekannt ist, wurde der Game Boy zuerst erfunden und nicht die Pokémon, ergo gibt es auch weitaus mehr Spiele für den kleinen Freund, als sich so mancher vorstellen kann. Dies haben auch eine Reihe von Videospiel-Herstellern erkannt und spendieren dem Markt eine große Anzahl technisch hochwertiger Spiele. Angefangen bei *Pro Pool* von Codemasters (S. 19) über die Microsoft-Lizenz von Swing (S. 17) bis hin zu *Roland Garros French Open* (S. 23).

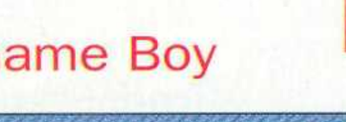
Bleibt noch die Klärung der Frage: Was gibt es Neues von *Pokémon?* Nach einigen Versuchen sind wir zu der Erkenntnis gelangt, dass wir kein *Pokémon*-Badehandtuch in das Heft kleben können, also haben wir uns an eure vielfachen Bitten erinnert, doch auch einmal ein Riesenposter mit den anderen Pokémon-Protagonisten zu spendieren – also, bitte schön! Als zusätzlichen Goodie könnt ihr über unseren Wettbewerb (S. 80, 81) noch etwas gewinnen, das kein *Pokémon*-Fan in Deutschland oder Europa irgendwo anders kaufen oder bekommen kann – doch seht selbst und strengt euch an! Nur zehnmal wird dieser Preis vergeben, und das wiederum nur an die Fleißigsten. Singen, kleben, basteln, alles ist erlaubt, und der/die Beste wird gewinnen – ich schwör's.

Euer Michael

inhalt

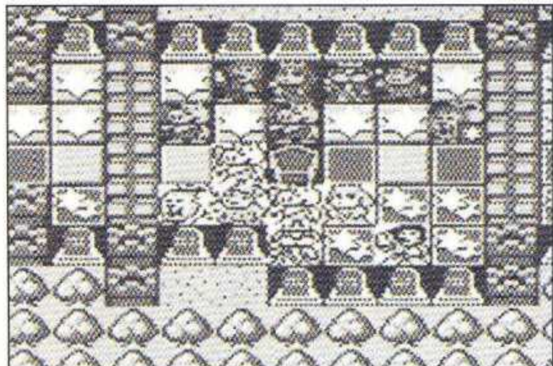


Game Boy – Hall of Fame



26

Die besten Spiele für den Game Boy



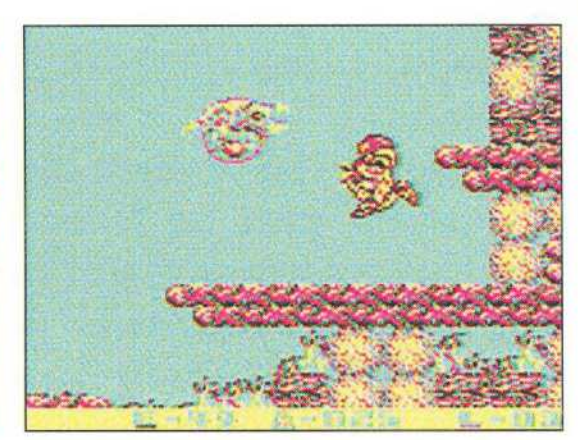
Castle Quest (GB), Seite 29



Cross Country Racing (GBC), Seite 30



Final Fantasy Legend II (GB), Seite 32



Metroid II – Return of Samus (GB), S. 38

International Superstar Soccer 2000



62

Bald mittendrin und hautnah dabei





Die Fortsetzung der International Superstar Soccer*-Reihe wird euch begeistern*

SPECIALS

WETTBEWERBE

NEWS

PREVIEWS

TESTS

TIPPS & TRICKS

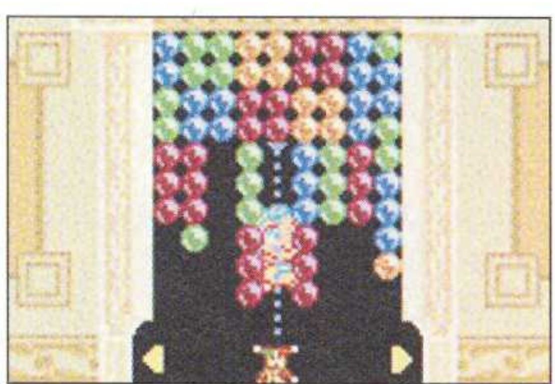
RUBRIKEN

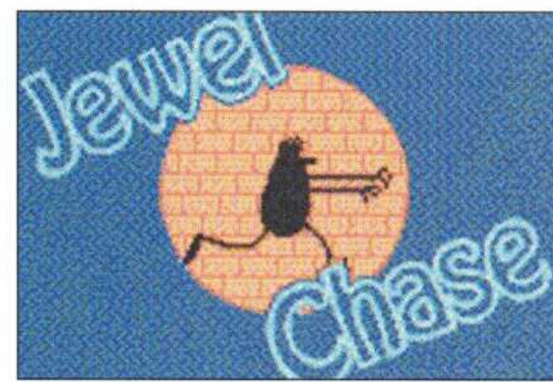
Neue Game-Boy-Spiele im Anmarsch **16**

Wir stellen drei brandneue Games vor



Magical Drop *(GBC), Seite 16*


Magical Drop *(GBC), Seite 16*

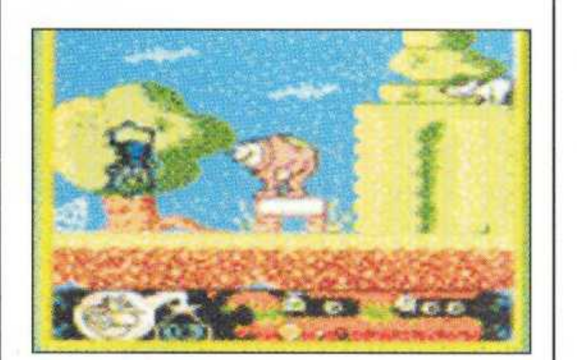


Microsoft Entertainment Pak *(GBC), S. 17*


Puzzled *(GBC), Seite 18*

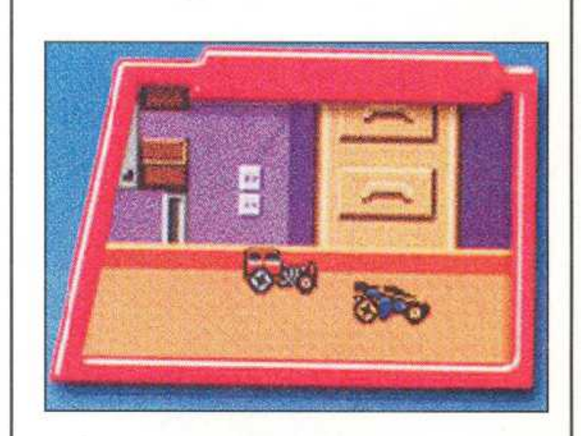
Toonsylvania **20**

Mit den Toons durchs Abenteuer


Achtung! Die Toons sind los

Stunt Driver **22**

So seid ihr noch kein Rennen gefahren



Perfect Dark **69**

Teil 1 der N64-Komplettlösung


Wir zeigen euch den richtigen Weg

Lufia – Helpline-Special **92**

Fragen und Lösungen



Pokémon NEWS

am rande

100 Mill. Game Boys

Die weltweiten Verkaufszahlen des Game Boys (inklusive GB Pocket und GB Color) haben inzwischen die 100-Millionen-Grenze überschritten. Nach Angaben von Nintendo wurden damit seit dem Launch der ersten Version, 1989, durchschnittlich 1.000 Handhelds pro Stunde verkauft.

Cooler GB für die heißen Tage

Ab dem 6. August können sich die Japaner einen Game Boy Color mit einem bläulich transparenten Gehäuse zulegen. Ob und wann die Hosentaschenkonsole im Eiswürfel-Look auch bei uns zu haben sein wird, steht noch in den Sternen. Das kühle Design passt aber ebenso gut in die Winterzeit.



Geheimes Mario Golf-Turnier

Mario Golf (N64) enthält ein verstecktes Turnier. Wer das „Clubhaus" markiert, die R- und L-Tasten und dann den A-Button drückt, landet bei der Passworteingabe. Nachdem ihr „FJQ49LJA" eingetragen habt, könnt ihr beim Nintendo Power Summer Scramble mitspielen. Am Ende des Turniers bekommt ihr ein weiteres Passwort. Dieser Ergebnis-Code lässt sich unter der Internet-Adresse http://www.nintendo.com/n64/golf/summerscramble.html eintragen. Anschließend erscheint euer Name in der NP-Summer-Scramble-Weltrangliste.

Pokéwahn der Telefonkartensammler

Seit es Telefonkarten gibt, werden diese gesammelt. Das Gleiche gilt für die Pokémon. Was liegt also näher, als die beiden Themenkomplexe zusammenzuführen? In Japan ist dies längst geschehen. Die ersten Telefonkarten stammten aus der Werbekampagne der All Nippon Airways, die nebenbei einen ihrer Flieger mit Pokémon verzierte. Weitere Sätze wurden begleitend zur Kinopremiere des *Pokémon*-Films unter die Leute gebracht, und auch die so genannten Nintendo Pokémon Center, Merchandising-Shops mit diversen Knuddelmonster-Gimmicks, verschenkten eigene Exemplare an besonders gute Kunden. Alle diese Sammelobjekte haben eins gemeinsam: Sie sind restlos vergriffen – geradezu unauffindbar! Da sich die Telefonkarten aber zudem im Rest der Welt einer großen Anhängerschaft erfreuen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis *Pokémon* auch in diesem Sektor den ganzen Erdball erobert hat. Im März dieses Jahres hat bereits das kanadische Unternehmen Bell Canada einen Achter-Satz Fünf-Dollar-Chipkarten herstellen lassen. Trotz der Auflagenhöhe von 30.000 Stück ist diese Monsterbande ebenfalls komplett vergriffen. Für den Herbst hat Bell Canada ein weiteres Fünfer-Set angekündigt.



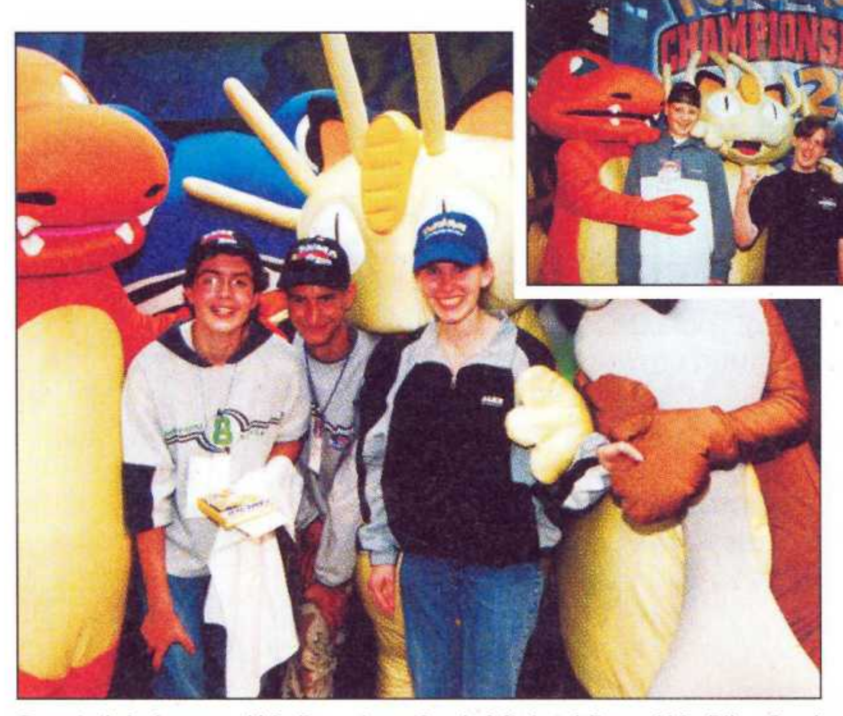




Mit den Karten der japanischen Fluglinie All Nippon Airways hat alles angefangen. Das abgebildete Flugzeug gibt es wirklich

Pokémon Championship 2000

Die erste deutsche *Pokémon*-Meisterschaft ist entschieden. Am 1. Juli trafen sich die gekrönten Häupter der Vorausscheidungen in Berlin, Hamburg, Leipzig, Mühlheim, Frankfurt und München zur finalen Entscheidung in der bayrischen Landeshauptstadt. Die Gewinner der drei Disziplinen Pika-Cup, Poké-Cup und Prime-Cup fliegen im September zur Europameisterschaft nach London. Leider war die Championship zum Redaktionsschluss noch nicht entschieden, sodass wir euch an dieser Stelle nur die Bilder der glücklichen Sieger aus Frankfurt und Hamburg zeigen können.



Dominik Lohmann (13, Premium-Cup), Michael Rose (13, Pika-Cup) und Laura Wassiljewski (15, Pokémon-Cup) sind die Gewinner aus Frankfurt

















Es war nur eine Frage der Zeit, bis die bunten Szenen des Pokémon-Films auf Telefonkarte gebannt würden











Die kanadischen Telefonkarten gehören zu den so genannten Chipkarten

Nintendo64 im Pikachu-Kleid

Während Konsolenkonkurrent Sony eine um zwei Drittel kleinere PlayStation herausbringen wird, setzt Big N ganz auf die anhaltende Pokémon-Begeisterung: Im September kommt ein Nintendo64 mit Pikachu-Verzierung auf den deutschen Markt. Die internen Leistungen der Konsole bleiben unverändert, allerdings wurden die Schalterfunktionen modifiziert. Der Start-Button sieht aus wie ein Pokéball und der Reset-Schalter wird durch Drücken der Pikachu-Füße betätigt. Wenn ihr das Gerät in Betrieb nehmt, leuchten außerdem die Bäckchen eures Lieblingsknuddlers rot auf. Die Pikachu-Edition wird in den Farben Blau und Orange erhältlich sein.



Technische Unterschiede wird es zwischen den farblich voneinander abweichenden Konsolen nicht geben



Sogar der Einschubschacht der Konsole wurde farblich an das Pelzkleid eures Lieblings-Pokémon angepasst

Vor der Electronic Entertainment Expo 2000 in Los Angeles hat Rare verständlicherweise nicht allzu viel Bildmaterial zu ihren zukünftigen Toptiteln herausgerückt. Da die Briten zur Zeit freizügiger mit Szenen aus den vier Spielen **Banjo-Tooie, Perfect Dark** ***(GBC),*** **Donkey Kong Country** ***(GBC) und*** **Dinosaur Planet** ***umgehen, wollen wir an dieser Stelle den informativen Genuss an euch weiterreichen.***



Banjo-Tooie

System: Nintendo64 — Genre: Jump&Run
Entwickler: Rare — Erhältlich: unbekannt

Die schädelförmigen Unterkünfte des Schamanen Mumbo dürfen nicht fehlen

Nach dem Besuch beim Schamanen läuft Banjo als niedliches Tyrannosaurus-Rex-Baby herum

Ausgedehnte Unterwasser-Level werden auch bei Banjo-Tooie *vorkommen*

Perfect Dark

System: Game Boy Color — Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: Rare — Erhältlich: ab Dezember

Verschiedene Perspektiven machen aus dem ,kleinen' GBC-Abenteuer einen echten Thriller

Können die aufmerksamen Überwachungskameras vielleicht über den Computerterminal deaktiviert werden?



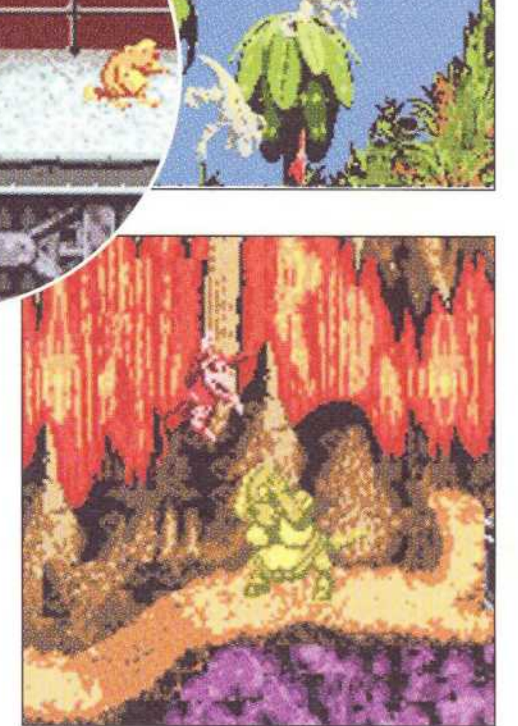
System: Game Boy Color
Entwickler: Rare
Genre: First Person Shooter
Erhältlich: ab August



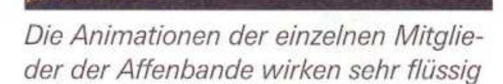




Rare spielt mit typischen DKC-Elementen und denen anderer Genreklassiker aus dem Hause Nintendo







Die Animationen der einzelnen Mitglieder der Affenbande wirken sehr flüssig



Dinosaur Planet

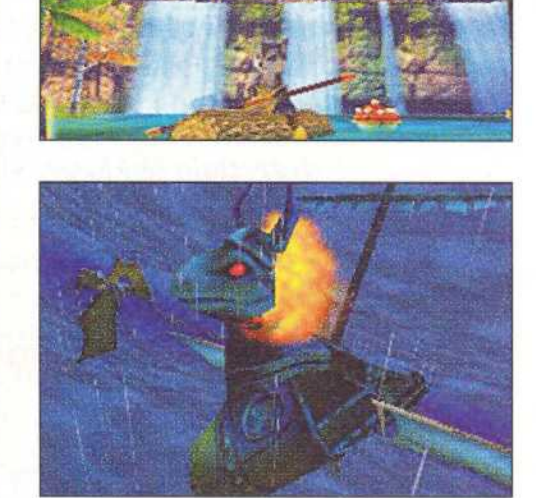
System: Nintendo[64]
Entwickler: Rare
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: unbekannt





Zwischen den ausgedehnten Wanderungen warten die obligatorischen Bosse





Wie mag der Herr wohl reagieren, wenn ihr sein fliegendes Schiff zerstört?



Was heute Pokémon *ist, war vor ein paar Jährchen* Sailor Moon. *Da wir heute nur noch wenige Bilder zu der Serie bekommen, können wir ja das Embargo lockern. Was tun wir nicht alles für Marco aus Berlin*

Luja!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf euren Leserpostseiten! Hier habt ihr die Gelegenheit, Einfluss auf die Gestaltung eurer TOTAL! zu nehmen. Habt ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen eure Fragen.

Wenn ihr eine künstlerische Ader habt, könnt ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das eure Chancen enorm, dass wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, euren Namen und vielleicht euer Alter zu notieren. Aufgrund der Menge der Post ist es uns leider nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Schickt uns also kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpostseiten in der TOTAL!. Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post! Falls ihr Charts, Tipps& Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg

Ihr könnt uns Briefe auch per E-Mail schicken. Bedenkt bitte, dass wir auch diese nur auf den Leserpostseiten der TOTAL! beantworten! Schreibt an total@x-plain.de unter dem Stichwort „Leserpost".

Ein Satz mit X ...

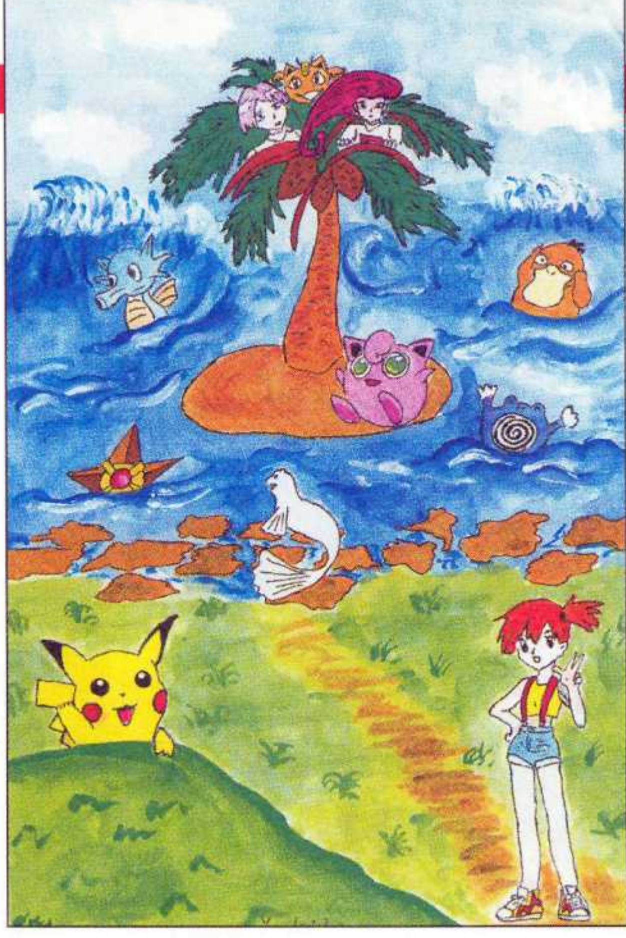
In der letzten Zeit wird ja enorm über die Next-Generation-Konsolen diskutiert. Speziell nach den Verschiebungen von Dolphin gibt man dem Gerät keine Chance mehr. „Bis zum Release hat die PS2 den ganzen Markt unter Kontrolle und ansonsten wird Dolphin halt von der X-Box überrollt", heißt es überall. Dem möchte ich einiges entgegensetzen.

Die PS2 kann derzeit nur mit einem sehr fragwürdigen Line-up aufwarten, trotzdem liegt ihr die Spielergemeinde scheinbar zu Füßen. Doch was ist, wenn wie beim N64 lange Zeit kaum Spiele veröffentlicht werden? Eines muss man festhalten, die eigentlichen Kaufargumente, *Final Fantasy* zum Beispiel, kommen aufgrund der monsterschwierigen Programmierbarkeit der Konsole in Japan erst 2001, wahrscheinlich noch später. Insofern ist Dolphin durchaus nicht schlecht positioniert, zumal Hersteller wie Capcom und Namco angekündigt haben, ihre Spiele auf allen (!) Systemen gleichzeitig herauszubringen, und auch Konami soll ja mit einer Umsetzung von *Metal Gear Solid 2* auf Dolphin liebäugeln ...

Was ich damit sagen will: Nachdem der Hype abgeklungen ist, die eingefleischtesten PSX-Jünger eine PS2 haben und langsam eine gewisse Normalität einkehrt, wird Nintendo mit genialen Exklusivspielen, die es unter Garantie geben wird, zuschlagen können. Viele werden sehen, dass sie die meisten PS2-Spiele auch auf Dolphin spielen können und zusätzlich noch von den beiden besten Entwicklern der Welt, Nintendo und Rare, mit Exklusivware verwöhnt werden. Hinzu kommt der *Pokémon*-Hype, der schon seit Jahren anhält und wohl auch bis zum Launch des Dolphin nicht abgeklungen sein wird. Sony könnte dann nur noch Square als exklusiven Entwickler vorweisen. Aber man munkelt ja sogar, so ganz abhold sei der Rollenspielspezialist Nintendo nicht mehr. Abgesehen davon ist *Final Fantasy* im Westen, wenn wir ehrlich sind, doch auch nur ein gewöhnliches Spiel. Die PlayStation 2 ist für Dolphin sicher ein starker Gegner, aber in einigen Monaten wird sich kaum noch jemand dafür interessieren, woher die 2 in ihrem Namen kommt. Dann fällt der Bonus einfach weg, und es zählen nur noch die Tatsachen.



Hallo, Karo! Danke für das Lob, aber auf der Animagic 2000 wirst du aller Voraussicht nach keinen von uns antreffen. Trotzdem viel Spaß!



Expedition Pokémon *von Iris Lippistsch: Einige Pokémon wurden bereits von der Insel gewählt. Wer wird übrig bleiben und die Million gewinnen?*

Kommen wir zur X-Box, von der ich absolut gar nichts halte. Man muss sich fragen, woher die Spiele kommen sollen. Microsoft wird sich voll auf Third-Parties verlassen müssen, denn außer dem Strategiespiel *Age of Empires* hat die Firma nur wenig Gutes zu Wege gebracht. Zudem haben es Vertreter dieses Genres auf Konsolen bekanntlich schwer. Daran wird vermutlich auch die Erweiterung der Spieleabteilung der Firma kaum etwas ändern, zumal sich die Programmierung eines PC-Spiels doch relativ stark von der eines Konsolenspiels unterscheidet. Bei Konsolen müssen Entwickler nach Programmiertricks suchen, um die Hardware auszureizen, während man bei PC-Spielen einfach eine bessere Hardware voraussetzt. PC-Spieler müssen darum schließlich ständig aufrüsten, die Armen!

Letztlich denke ich, dass die X-Box viel zu viel Wert auf Tand legt. DVD-Spieler, gut, aber jetzt lese ich, man will einen Digital-TV-Decoder einbauen, und wozu ich eine Festplatte brauche, weiß ich auch nicht. Downloaden dauert mir zu lange, zumal die Spiele immer umfangreicher werden und ADSL sich kaum in eineinhalb Jahren durchsetzen wird!

Alles in allem denke ich, dass Nintendo weit besser dasteht, als viele glauben. Im Moment ist einfach die Kritik an der PS2 noch zu leise, um sie bei der Werbung und vor allem den ganzen Lobeshymnen hören zu können — leider will es sich keiner mit dem aktuellen Platzhirsch verscherzen.

Guru-X

TOTAL!:

Ein interessanter Vortrag, der sicherlich zu Diskussionen anregen wird. Wir wollen allerdings noch folgende Anmerkungen hinzufügen: Dass Konami mit einer Umsetzung von *Metal Gear Solid 2* liebäugelt, ist ein Gerücht, das wohl eher dem Wunschdenken der Nintendo-Fraktion entspringt. Dazu gibt es nicht einmal Andeutungen von Konami (was natürlich nicht

zwangsläufig bedeuten muss, dass keine Fassung von *MGS 2* für Dolphin geplant ist ...)
US-Entwickler sind ziemlich begeistert von der X-Box. Dabei muss man aber eine Einschränkung machen: Bei den Wortführern handelt es sich vor allem um PC-Entwickler. Das hat einen ganz einfachen Grund: Die Nachfrage nach PC-Spielen ist in den USA (anders als in Deutschland) im vergangenen Jahr rapide zurückgegangen. Deshalb setzen die betreffenden Firmen große Hoffnungen auf den neuen Absatzmarkt, den sie sich in Form der X-Box erhoffen.
Hinzu kommt Folgendes: Wer sagt denn, dass die Konsole überhaupt rechtzeitig zum geplanten Release im September 2001 fertig wird? Und wann kommt sie dann im Rest der Welt auf den Markt? Bei Nintendo beschwert sich jeder, dass es von Dolphin noch nichts zu sehen gab. Dass es von der X-Box noch nichts zu sehen gab (die bekannten Demos können auf jeder erdenklichen Hardware erstellt worden sein), fällt den meisten Leuten nicht auf.
Niemand sollte sich übrigens darüber wundern, dass Third-Parties keine konkreten Angaben zum Dolphin machen. Es ist ganz einfach so, dass niemand an die Öffentlichkeit treten darf, bevor Nintendo dies tut.
Microsoft hingegen beißt bei japanischen Entwicklern auf Granit. Doch ohne fernöstliche Software-Unterstützung ist eine Konsole ziemlich bedeutungslos. Soll heißen, der Faktor „Microsoft" wird im Augenblick unglaublich hochgespielt. Die Firma ist sich ihrer misslichen Lage allerdings bewusst. Vor kurzem kaufte sie den PC- und Mac-Entwickler Bungie, angeblich soll sie auch an einer Übernahme von Eidos Interactive (*Tomb Raider*) interessiert sein.
Und weil es so schön passt, bringen wir gleich noch einen zweiten optimistischen (oder realistischen) Ausblick?

As time goes by

N64? Was ist das? Kann man das essen? Solche oder ähnliche Kommentare hört man leider immer öfter, wenn man sich mit einem der wenigen Freaks über diese Konsole unterhält. Ich weiß ja nicht, wie es im Rest der Welt aussieht, aber hier gilt das N64 wirklich schon als tot. Wer sich eine Konsole kauft, greift entweder zum Dreamcast, der sich zurzeit wirklich gut macht, oder zur coolen PSX. Einen „Verrückten", der sich eine PS2 importieren ließ, habe ich bisher noch nicht getroffen. Diese „Waffe" (siehe Leserpost **TOTAL!** 6/2000) scheint ja noch nicht so der Renner zu sein. Die Games, die unsereins bisher gesehen hat, konnten vor allem grafisch nicht überzeugen. Somit macht der Dreamcast zur Zeit das Rennen, oder wie sehe ich das?
Ich werde, solange es geht, an meinem N64 festhalten, selbst wenn es nach dem Highlight *Perfect Dark* nicht mehr viel gibt, was ich mir zulegen will. Okay, *The World is Not Enough* ist natürlich Pflicht für mich als Ego-Shooter-Fan, und auch auf *Conker's Bad Fur Day* bin ich sehr gespannt. (Ja, ja, man sollte den Leuten von Rare eben nicht vorwerfen, sie würden zu niedliche Spiele machen ...) Was ich vom ‚neuen' *Zelda* halten soll, weiß ich aber nicht so recht.
Und die Zukunft? Na, ich bin gespannt, wie Nintendo den Markt mit dem Dolphin erobern will. Aber wenn die Jungs das Teil N128 nennen, kaufe ich es nicht, damit das klar ist! Ich denke, wenn Nintendo von ihrem „Knuddel-Image" wegkommt und einige Highlights für den Dolphin bereits zum Start parat hat, wird Dolphin eine reelle Chance haben. Die PS2 muss erst noch ihre Kinderkrankheiten überwinden, und ob Microsofts X-Box wirklich eine Konkurrenz wird ...?
Im Allgemeinen muss ich mich der Bitte einiger eurer Leser anschließen, mehr Bezug auf Games der anderen Konsolen zu nehmen und Vergleiche zu wagen. Auch ein kurzer Vergleich zwischen N64, Dreamcast, PS2, X-Box und Dolphin fände ich mal ganz interessant – das muss ja nicht gleich in einen zehnseitigen Bericht ausarten.



Von Akira Toriyama erhielten wir diese originelle Zeichnung ... nein, Moment, stimmt ja gar nicht. In Wirklichkeit stammt sie von David Lorenczat :-)

Das Layout der **TOTAL!** gefällt mir zurzeit sehr gut – lasst es so! Und die Geschichte der Videospiele ist absolut topp – wo habt ihr die ganzen Background-Infos her? (Ich kann mich noch gut an die Worte meiner Eltern erinnern, als ich zu Weihnachten ein NES wollte: „Du bekommst so ein Teufelszeug nicht, bist schon verrückt genug!")

Thomas (back from the pits of hell)

TOTAL!:
Dreamcast macht sich gut? Sega genießt zwar momentan eine Menge Sympathien (als Underdog im Kampf gegen die übermächtige Firma Sony), aber leider wirkt sich das nicht bei den Verkaufszahlen aus. In Japan musste – wie wir schon häufiger erwähnten – Segas Firmenpräsident wegen schlechter Hardware-Verkäufe zurücktreten, für Deutschland beziffert Sega die Anzahl der an den Handel verkauften DCs mit 74.000 Stück – eine erschreckend geringe Menge.
Einen Konsolenvergleich wird es in der **TOTAL!** naturgemäß nicht geben. Abgesehen davon ist es auch wenig sinnvoll, noch nicht veröffentlichte Konsolen anhand ihrer technischen Daten miteinander zu vergleichen.
Was die Infos betrifft: Wenn man so alt ist wie einige von uns („Stöhn – wo ist mein Stock?"), hat man die ganze „Geschichte" seit Ende der 70er live miterlebt. Und wenn man dann noch seine (spärlichen) Hirnkapazitäten dafür nutzt, sich nur diesbezügliche Informationen zu merken (zulasten nutzloser Dinge wie Namen, Gesichter, Geburtsdaten und Ähnlichem), dann geht das schon. Recht nützlich ist allerdings auch, wenn man bereits Anfang der 80er diverse internationale Zeitschriften sammelte. Im Übrigen kannst du dir auch sämtliche Informationen aus dem Internet zusammenklauben, allerdings musst du dabei beachten, dass diese nicht unbedingt immer stimmen („Drei verschiedene Quellen, fünf verschiedene Informationen", wie wir immer sagen).

Ausnahmsweise richtig

Frohlocket! Heuer ist es wieder an der Zeit, euch mit einem Leserbrief meinerseits zu erquicken ... und zwar zur Ausgabe 7/2k.
1. Zur *Turrican*-Bildunterschrift auf Seite 79: Von *Turrican* gab es ZWEI (!) Sequels!!!
Turrican: C64, CPC, Amiga, Atari ST (1990)
Turrican II: C64, CPC, Amiga, Atari ST (1991)
Turrican III: Amiga, ... (1993!)
Dazu kommen *Super Turrican* und die anderen genannten Titel.
2. Zur Vorschau (eher Rückblick) auf Seite 98: Wow, hattet ihr vor fünf Jahren ein geniales Cover! Ohne übertriebenen Schnickschnack, einfach schnörkellos gut! Eine wahre optische Oase inmitten von quietschbunten anderen Zeitschriften, und dazu noch in edlem Schwarz! Wann gibt es wieder so ein tolles Cover? Ich wäre für ein nettes, dunkles Lila (kein Flieder!), denn Lila schützt vor Schwangerschaft und sieht gut aus, auch und besonders zu Schwarz!

Ythcal

TOTAL!:
1. Da will uns doch tatsächlich jemand über *Turrican* belehren ... wie ulkig. Natürlich hast du absolut Recht: Es gibt einen dritten Teil, aber in der von dir angesprochenen Bildunterschrift ging es um Factor 5 – was vielleicht nicht so ganz deutlich gemacht wurde. Und *Turrican III* wurde nicht von Factor 5 programmiert. (Das mag jetzt wie eine faule Ausrede klingen, ist aber keine. Schließlich stehen wir zu unseren Fehlern ... ;-))
2. Ob du es glaubst oder nicht: Auch das war beabsichtigt. Da das Logo des Prügelspiels *beschlagnahmt* groß und breit das Cover zierte, dürfen wir es streng genommen auch nicht abbilden. Das könnte schließlich verheerende Folgen für die Psyche labiler Heranwachsender haben. (Wir fragen uns allerdings, wo der rote Balken geblieben ist, der die schwarze Fläche wie bei dem Ego-Shooter *indiziert* in den Charts kreuzte, aber das musst du unseren Layouter fragen ... (Der sagt übrigens, *Der Neue*™ sei schuld.) Schade, jetzt hast du uns also doch noch bei einem Fehler ertappt!

Der Volkscomputer

Die „Geschichte der Videospiele“ ist wirklich mit Abstand die beste Reportagenreihe,die ich je in irgendeiner Zeitung gelesen habe. Ich freue mich jetzt schon auf die 16-Bit-Computer und die ganzen Konsolen der 90er, die niemals bekannt wurden (CDTV, Turbo Duo und wie sie alle hießen) Schade nur, dass ihr den C64 nur so kurz besprochen habt. Übrigens finde ich ,dass das Betriebssystem (im Gegensatz zu Windows) großartig war. Keine zerstörten Festplatten, keine kaputten system.ini-Dateien ...

Die Spiele waren sowieso großartig. Ich habe auch heute noch den Schrei im Ohr, den der Hauptdarsteller von *Impossible Mission* (Alvin Atombender?) machte, wenn er in ein Loch fiel ... oder die Sprachausgabe am Anfang von *Turrican*, die auf dem C64 besser klang als auf dem Amiga. Hach, waren das damals schöne Zeiten ... Stimmt es übrigens, dass der VC 20 ausgeschrieben Volkscomputer 20 hieß? Irgendwo habe ich das mal gelesen.

Malte, Kiel

TOTAL!:

Danke, danke, danke. Das Thema C64 kommt übrigens noch mal kurz dran, wenn der Commodore-Chef Jack Tramiel vorgestellt wird (nächste Folge). Übrigens: Alvin Atombender war der nette Herr, der dich im Spiel mit den freundlichen Worten „Another Visitor! Stay a while ... stay forever!“ und seiner sympathischen Lache begrüßte.

Der VC 20 hieß im Original (in den USA) VIC 20. Die Abkürzung stand für Video Interface Chip. Dadurch sollte hervorgehoben werden, dass der Computer im Gegensatz zum Commodore PET einen speziellen Grafikchip besaß. Die 20 entspricht der Anzahl der Farben, die dargestellt werden konnten. Hier zu Lande wurde die Bezeichnung geändert, da die drei Buchstaben ein wenig unschön klingen, wenn man VIC als ganzes Wort ausspricht ... Ein praktischer Nebeneffekt war, dass man VC analog zur Automarke VW (Volkswagen) als Abkürzung für Volkscomputer ansehen konnte. In Magazinen wurde dieser Begriff jedenfalls häufig verwendet.

Stehaufmännchen

Ist ja irre! Vor ein paar Tagen dachte ich wieder an *Last Ninja* (C64) und heute (25.5.) sehe ich in der **TOTAL!** 6/2000 ein Bild aus dem Hammer-Game. Mann, mit euch liegt man wahrlich auf einer Wellenlänge! Apropos: Der siebte Teil von „Die Geschichte der Videospiele“ war, wie auch die anderen Teile, wie immer super. Aber das habe ich euch schon nach dem ersten Teil geschrieben. Ich spüre geradezu, wie mich die Lust packt, den C64 wieder rauszukramen. Aber zurück zum Thema: Meine Beweggründe, an *Last Ninja* zu denken, waren folgende: Ich regte mich mal wieder darüber auf, dass andauernd die alten, heutzutage langweiligen Klassiker (*Asteroids*, *Robotron* usw.) umgesetzt werden, aber noch niemand auf die Idee kam, das oben genannte Spiel zu adaptieren. Ich meine, der Titel hatte viel mehr Tiefgang und war zu seiner Zeit zweifellos auch eine kleine Sensation. Eine Neuauflage im Stil von *Resident Evil* oder komplett in Echtzeit-3D, und natürlich gut programmiert, wäre für mich eine erneute Sensation, denn ich mag das Spiel noch heute. Außerdem gibt es ja auch Parallelen zu *Resident Evil* wie zum Beispiel die isometrische Perspektive und die blinkenden Gebrauchsgegenstände. Also, wenn schon alte Umsetzungen, dann von den wirklich guten Klassikern!. Natürlich habe ich damals in den Anfangstagen des C64 auch sehr gerne *Pac-Man*, *Asteroids* und so weiter gespielt, aber die Zeiten sind einfach vorbei. Na ja, ich bin mir sowieso sicher, dass es niemals ein *Last Ninja IV* in 3D geben wird, aber falls doch, dann bitte vertont vom Originalmusiker Ben Daglish, der damals wirklich geniale Arbeit geleistet hat. Wem gehören eigentlich die Rechte an *Last Ninja*? System 3 ist doch mit Sicherheit tot, oder?

Alex (26), Bergneustadt

TOTAL!:

Da hast du deine Beispiele aber nicht gerade geschickt gewählt, denn *Asteroids* und *Robotron* hält der Autor dieser Zeilen neben *Defender* so ziemlich für die einzigen Klassiker jener Zeit, die auch heute noch von Wert sind. Aber zugegeben, die aktuellen Neuauflagen sind ziemliche Gurken, da hast du Recht.

Normalerweise versuchen wir ja, nicht ständig Zeichnungen derselben Leser(innen) abzubilden, aber bei Petra Pete Rödig machen wir natürlich gerne eine Ausnahme – nicht zuletzt dank zahlreicher, begeisterter Zuschriften. Man beachte übrigens das Mew-Tattoo auf ihrem Selbstporträt unten links, das auch in natura vorhanden ist

Vor rund vier Jahren war tatsächlich ein Sequel von *Last Ninja* im Gespräch! Auf der Frühjahrs-ECTS kündigte System 3 an, 1997 Fortsetzungen dieses Klassikers (sowie von *International Karate*) für PlayStation und Sega Saturn zu veröffentlichen. Kurz darauf wurde der damalige Publisher (und Geldgeber) des Projekts, Philips Media, dicht gemacht, und System 3 stand ohne Finanzier da. Im Auftrag von Acclaim entwickelte System 3 1997 noch das Aufbaustrategiespiel *Constructor* (PC und PSX), seitdem hat man wenig von der Firma gehört. Erst kürzlich tauchte der Name wieder im Zusammenhang mit *International Karate 2000* für GBC auf, aber weitere Projekte sind derzeit ungewiss.

Eine nutzlose Info am Rande: Laut System 3 ist *Last Ninja* mit zwei Millionen verkauften Einheiten die erfolgreichste C64-Originalentwicklung aller Zeiten.

Kommt Zeit, kommt Rat

1. Wenn Dolphin kommt, werdet ihr der **TOTAL!** dann eine Demo-CD beziehungsweise DVD beilegen? Wie wird sich das auf den Heftpreis auswirken?

2. Ich habe gehört, dass der neue Name des Nintendo-Flaggschiffs vielleicht „Star cub“ lauten wird ...

Dominik Fischer

TOTAL!:

1. Diese Frage wird uns in letzter Zeit ziemlich häufig gestellt. Warum eigentlich? Wollt ihr schon einmal genügend Taschengeld beiseite legen, falls die **TOTAL!** teurer wird? Ansonsten sehen wir nicht die Notwendigkeit, diese Frage heute schon zu klären. Hinzu kommt noch: Eine Cover-CD beziehungsweise -DVD darf man einem Heft nur dann beilegen, wenn man vom Hersteller der entsprechenden Konsole eine Lizenz erworben hat. Und da sich Nintendo mit diesem Thema nicht beschäftigt, ist es für uns müßig, uns damit zu beschäftigen.

2. Starcube! „Cube“ wie „Würfel“, entsprechend der angeblichen Form der Dolphin-Konsole. Das Gerücht macht nun schon seit längerer Zeit die Runde. Was man davon halten soll? Nun, sagen wir mal so: Es wäre das erste Mal, dass der Name einer Konsole bekannt wird, bevor er vom Hersteller offiziell verkündet wird. Möglich ist natürlich, dass Nintendo den Begriff nach außen dringen ließ, um die Reaktionen ‚abzuchecken'. Aber der Name Starcube erinnert vom ‚Typ' her zu sehr an Dreamcast und passt irgendwie nicht zu einer Konsole aus dem Hause Nintendo. Wir würden da eher das andere Gerücht bevorzugen, nach dem der Dolphin N-Cube heißen wird :-)

PS: Warten wir die Nintendo Space World ab ...

Halt den Mondstein fest!

1. Ich bin ein großer *Sailor Moon*-Fan. Es würde mir gefallen, wenn es ein *Sailor Moon*-Spiel für N64 gäbe. Wisst ihr etwas darüber?

2. Gibt es eigentlich „Spielfiguren“ zu dem tollen Game *Castlevania*?

Julia (11)

TOTAL!:

1. Zu der Frage haben wir uns vor einiger Zeit schon häufig geäußert, als *Sailor Moon* noch neu auf RTL II war. Es ist einfach so: Seit die Serie in Japan eingestellt wurde, ist sie dort auch kein Thema mehr und größtenteils in Vergessenheit geraten. Dementsprechend würde es für japanische Entwickler leider auch wenig Sinn machen, die veraltete Lizenz für ein Spiel zu verwenden.

2. Nein, die gibt es nicht einmal in Japan. Konami hat vor kurzer Zeit allerdings Anteile an einem großen japanischen Spielzeughersteller gekauft. Es ist also denkbar, dass die Angebotspalette in Sachen Merchandising-Produkte dadurch zukünftig ausgeweitet wird.

Erreicht den Hof mit Müh und Not ...

Wisst ihr eigentlich, was ihr mit eurer Zeitschrift anrichtet? Ich habe mir vor einigen Jahren einen Game Boy zusammengespart. Das Restgeld reichte nur noch für ein Spiel, das ich die ganzen Jahre „spielte" (*Mario Land 2*). Deswegen vergammelte der Game Boy in einer staubigen Ecke, und ich wusste gar nicht, ob Nintendo überhaupt noch existierte. Dann kam die Rettung. Durch einen Zufall entdeckte mein Vater ein Heft und trug es mit Mühe und Not nach Hause. Ein Heft über Nintendo, die **TOTAL!**. Als ich es aufschlug, wusste ich, dass es um mich geschehen war. Ein paar Tage später saß ich mit einem neuen Spiel vor meinem frisch polierten Game Boy Pocket. Danke, dass ihr mich auf den Pfad der Nintendo-Spiele zurückgebracht habt ;-)

1. Gibt es *Dragon Ball* als Spiel für SNES, NES oder Game Boy zu kaufen?

2. Kann man von einem GBC zu einem GB die Pokémon per Link-Kabel tauschen?

3. Was hat der Begriff „Infrarot" zu bedeuten, zum Beispiel bei dem GBC-Spiel *Looney Tunes Collector – Attacke vom Mars*? Kann man etwa Daten ohne Link-Kabel austauschen?

Anderes Thema: Meine Freundin und ich diskutieren schon lange über das Thema Dolphin!

4. Lohnt es sich noch, das N64 zu kaufen oder wird es nach und nach, nach dem Erscheinen des Dolphin eingemottet?

5. Wird es die alten Spiele wie *Shadowman*, *Pokémon Stadium* und so weiter auch wieder neu auf dem Dolphin geben, oder müssen wir Wasserfälle weinen?

Nadine



Janine ist ein großer Fan des ersten Pokémon-*Kinofilms. Ganz besonders hat es ihr offensichtlich das mächtige Mewtwo (im Deutschen: Mewtu) angetan*

TOTAL!:

Unsere Empfehlungen an den Herrn Vater!

1. Als *Dragon Ball* in Japan noch im TV lief, sind zahlreiche Spiele für SNES, NES und Game Boy erschienen, die wir in **TOTAL!** 3/97 kurz und knapp vorgestellt hatten. Allerdings waren die meistens nicht so berauschend. (Nein, wir können die Seite nicht noch einmal abdrucken. Für ganz Verzweifelte gibt es ja schließlich die Möglichkeit, die Ausgabe im Heftshop nachzubestellen.) In Frankreich, wo *Dragon Ball* im TV deutlich früher als bei uns lief, wurde zumindest das Prügelspiel *Dragon Ball Z – Hyper Dimension* (SNES) als PAL-Version veröffentlicht. Da Game-Boy-Spiele keinen unterschiedlichen Fernsehnormen (PAL/NTSC) unterliegen, könntest du theoretisch auch japanische Module abspielen. Allerdings dürfte es ziemlich schwierig sein, heutzutage noch welche aufzutreiben. Außerdem werden Sprachunkundige mit dem Text des *Dragon Ball*-Rollenspiels wenig Freude haben.

2. Klar. Du brauchst nur das entsprechende Kabel (Universal Game Link-Kabel), das Stecker für die unterschiedlichen Anschlüsse der beiden Game Boys bietet.

3. Ja, falls du zwei Game Boy Colors hast, denn nur die haben an der Oberseite des Gerätes eine Infrarotschnittstelle. In Spielen, bei denen auf der Packung das entsprechende Logo („Infra-red") abgebildet ist, können bestimmte Daten auf diesem Wege übertragen werden. Bei *Attacke vom Mars* sind dies zum Beispiel Items und Charaktere.

4. Nach dem Erscheinen des Dolphin (bei uns irgendwann nächstes Jahr, vermutlich erst im Herbst 2001) werden sicherlich (fast) keine neuen Spiele mehr veröffentlicht. Bereits heute ist Nintendo of Europe offenbar bestrebt, die noch ausstehenden Releases für Nintendo64 krampfhaft auf die kommenden zwölf Monate zu verteilen.

Die Frage, ob sich ein Kauf des N64 noch lohnt, muss jeder angesichts der heute angekündigten und bereits veröffentlichten Spiele selbst beantworten. Das *Pokémon*-N64 wird jedenfalls ab August bestimmt eine Menge Käufer finden ...

5. Erfolgreiche Spiele(-serien) werden natürlich auch auf der nächsten Hardware-Generation fortgesetzt. Bei den von dir genannten Titeln kann man wohl davon ausgehen, dass sie dabei sein werden (obwohl *Shadowman* für Acclaim nicht der erwartete Verkaufserfolg war ...)

Down under

1. Wenn N64-Spiele nicht in Europa erscheinen, aber in Australien, könnte man sie doch leicht importieren, da in Australien auch PAL verwendet wird, oder?



Pokémon-*Eigenkreationen erreichen uns zuhauf. Katharinas (14, aus Norderstedt) Poky finden wir besonders niedlich ... obwohl es doch sehr nach einer Kreuzung aus Evoli und Pikachu aussieht ...*

2. Stimmt es, dass in der japanischen Game Boy Camera mehr *Pokémon*-Zeug enthalten war?

PS: Ihr solltet mal neue Fußketten kaufen! Die alten sind wohl nach sieben Jahren schon ganz verrostet und können leicht aufgebrochen werden.

Mario Aumüller

TOTAL!:

1. Korrekt. Da Australien aber ein PAL-Territorium ist, gehört es unter dem Gesichtspunkt „Videospiele" ohnehin zu Europa, weshalb sich die dort veröffentlichten Titel und Termine nur selten vom Programm in England (um ein Beispiel zu nennen) unterscheiden.

2. Es sind zehn Pokémon-Stempel im Programm enthalten (Glumanda, Bisasam, Schiggy, Rattfratz, Nidoran, Piepi, Pikachu, Tragosso, Quappo und Evoli). Da zum damaligen Zeitpunkt (Mitte 1998) *Pokémon* noch nicht in Europa erhältlich war, hat Nintendo die ganzen Pokémon durch hier zu Lande bekannte Charaktere ersetzt. Verständlich, aber aus heutiger Sicht ziemlich ungeschickt. Denn mit mehr Poké-Inhalt würde sich die Game Boy Camera heute bestimmt deutlich besser verkaufen.

PS: ;-)

Lichte Momente ...

Beim *Pokémon Rot/Blau*-Test (in **TOTAL!** 10/99) habt ihr anstelle der Bilder von Ash und Gary deren Nachfolger aus *Gold/Silber* abgedruckt. Habt ihr das schon bemerkt? ;-)

The master of darkness

TOTAL!:

Wir schon, aber ansonsten noch niemand. Jedenfalls bist du der Erste, der sich zu diesem Thema geäußert hat. Alle Achtung!

Der große Mutato

1. Ich bin mittlerweile auch zu einem totalen *Pokémon*-Fan mutiert und habe nach dem Durchlesen der Ausgabe 6/2000 den Entschluss gefasst, euch einen Leserbrief zu schreiben. Als ich mir den Brief von Biza durchgelesen hatte, stimmte ich ihr im Grunde zu, was Missingno. angeht. Zwar habe ich den Item-Vervielfältigungstrick auch angewandt. Es stimmt schon, dass es bescheuert ist, die Sonderbonbons zu vermehren, da ja dann teilweise (Wieso nur teilweise? Anm. d. Red.) der Sinn des Spiels – Pokémon trainieren und züchten – verloren geht.

Ich kann jedoch nicht der Aussage zustimmen, dass „richtig" trainierte Pokémon besser seien als die per Trick verbesserten. Zum einen ist es eine Sache, sie mit bestimmten Items (KP Plus, Carbo und so weiter) aufzumotzen, und zum anderen sind die Werte jedes Pokémon verschieden (mein Mewtu auf Level 100 hat 413 KP). Ich besitze übrigens die *Rote*

Edition und bei mir taucht der angesprochene ‚Textmüll' nicht auf, sondern nur der Name Missingno.! Merkwürdig, was?
2. Wird es eigentlich zu der *Gold/Silber Edition* auch ein *Pokémon Stadium* geben?
Sebi

TOTAL!:
1. Nein, nicht merkwürdig, nur ein Irrtum unsererseits. Die beiden Varianten sind bei uns in dieser Verteilung aufgetaucht. Offenbar war das aber ein reiner Zufall. Tatsächlich spielt dabei nicht die Edition, sondern etwas anderes eine Rolle. Abgesehen davon bleiben wir unserer Linie treu: Wir werden nicht unnötig viel Platz dafür verschwenden, uns mit dem merkwürdigen Programmierfehler in *Pokémon* auseinander zu setzen.
2. Angekündigt ist es nicht. Der Sinn von *Stadium* ist ja hauptsächlich, *Pokémon*-Fans mit Game Boy zum Kauf des N64 zu animieren. Es könnte also sein, dass sich Nintendo den nächsten Teil für Dolphin ‚aufhebt'. Warten wir mal die Space World im August ab.

Unirally

Ich habe mir vor kurzem ein Nintendo[64] gekauft und gesehen, dass es viele Spiele, die ich vor ein paar Jahren auf dem SNES gespielt habe, auch für das N64 gibt. Na ja, ich habe mir dann mal euer Magazin wieder gekauft, wie auch zur SNES-Zeit, und auf der letzten Seite des aktuellen Magazins habe ich eure Rubrik „Vor 5 Jahren in **TOTAL!**" gelesen. Auf dem Titelbild war ein Motiv von einem Spiel, das ich immer wie irre mit meiner Freundin, jetzt meine Frau, gespielt habe. Ich habe sofort die Händleranzeigen in eurem Magazin durchsucht, um nachzusehen ob es *Unirally* auch für das Nintendo[64] gibt. Leider habe ich nichts gefunden. Gibt es *Unirally* auf dem N64 schon, oder wird es jemals für das N64 erhältlich sein?
Wolfgang

TOTAL!:
Weder noch, leider. *Unirally* genoss zwar Kultstatus bei allen, die es gekauft hatten, aber leider waren das nur sehr wenige. Deshalb gab es nie eine Fortsetzung des von DMA Design (*Lemmings*, *Grand Theft Auto*) entwickelten Spiels, und es wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wohl auch nie eine geben. Die letzte Zusammenarbeit zwischen DMA und Nintendo war *Body Harvest* (N64), das sich leider auch nicht verkaufte.

Schlechter Haar-Tag

1. Die Neuigkeit, die mein Gemüt am stärksten bewegte, war die Meldung über *Conker's Bad Fur Day*. Das ist jetzt also die neue Masche Nintendos: Wenn ein Knuffiknuddel-Spiel zu knuffiknuddelig für ein unerwünschtes Knuffiknuddel-Image wird, macht man daraus ein kriegerisch-gewalttätiges Spektakel. Irgendwie krank, aber irgendwie cool. Mir gefällt daran der satirische Faktor: Denn das Spiel scheint ja schwarzen Humor, nichtsdestotrotz aber ein nach wie vor putziges Charakter- und Leveldesign vorzuweisen. Es zieht also wohl die hauseigenen Knuddelspiele gehörig durch den Kakao. Und das ist zweifellos ein genialer Schachzug der Firma, der ja das Niedlich-Image anhaftet. Durch diese Selbstkarikatur und die gnadenlos systematische Zerlegung des Nintendo-typischen Stils zeigt man ganz besonders deutlich: „Wir können auch anders!"
Ich werde dieses ungewöhnliche Projekt weiterhin mit Interesse verfolgen und gespannt auf das erste Spiel warten, in dem sich Mario und Yoshi endlich persönlich in ihre anatomischen Bausteine zerlegen ... Trotzdem freue ich mich (neben *Perfect Dark* und *Zelda*) ebenso sehr auf das erste 3D-Jump& Run des kultigen Kirby, an dem weiterhin kein Weg vorbeiführt!
2. Jetzt habe ich noch eine Frage: Was ist eigentlich aus der Ankündigung von *Metroid 64* geworden, die seinerzeit immerhin von Miyamoto-san persönlich stammte? Gibt es da noch Hoffnung?
Philipp Bohrmann (17)

Jeopardy-*Antwort: „Die begnadete Künstlerin, der die Menschheit dieses Werk verdankt!" Die entsprechende Frage lautet – ihr habt es bestimmt schon erraten: „Wer ist Petra Rödig?". Wer zudem erkannt hat, dass das Monster aus* StarCraft *stammt, darf sich einen Länderpunkt gutschreiben*

TOTAL!:
1. *Conker* ist komplett von Rare, Nintendo hat mit dem Design nichts zu tun.
2. Das musst du die Magazine fragen, die ständig schreiben, *Metroid 64* sei angekündigt. In **T!** 5/99 haben wir es bereits richtig gestellt. Miyamoto sagte, dass ein *Metroid* in Arbeit sei – ohne Angabe der Hardware! Wir haben darauf hingewiesn, dass sich diese Ankündigung auf GB(C), N64, GB Advance oder Dolphin beziehen könnte. Und wir gehen weiterhin davon aus, dass es sich um ein Advance-Spiel handeln wird.

GEWINNER
aus TOTAL! 5/2000

Rayman-Verlosung (Ubi Soft)
je ein Game Boy Color und ein *Rayman*-GBC-Spiel:
Stephan Borgmann, Recklinghausen; Patricia Studt, Erlangen
je eine Lupe für GBC:
Bastian Hüls, Coesfeld; Sebastian Schertel, Trosdorf; Anja Vinke, Pantelitz; Özcan Yanko, Heuchelheim; Jens Ziegler, München; Kai Uwe Klenk, Grübingen; Robert Dormeier, Northeim; Christoph Kleinert, Olsberg; Manuela Thedens, Rendsburg; Ronny Gräber, Leinfelden; Markus Schreiber, Kiel
je ein *Rayman*-T-Shirt und ein „Transparent Pocket" für GBC:
Rouven Haas, Neunkirchen; Fam. Steffen Sadau, Weisswasser; Janine Grammer, Reutlingen; Simon Wallner, A–Salzhausen; Andreas Berger, Chemnitz; Kerstin Albrecht, Rathenow; Marius Hellwig, Berlin; Vincent Brückner, Stade; Felix Unger, Hohensachsen; Paul Abendroth, Baalsdorf

„Dschungelheld"-Verlosung (Activision)
je ein *Tony Hawk's Skateboarding*-N64-Modul:
Sebastian Breuer, Lübeck; Semir Lander, Braunschweig; Kerstin Flachs, Marne
je ein *Tony Hawk's Skateboarding*-GBC-Modul:
Jens Thos, Moormerland; Stefan Hamcke, Langen; Matthias Zekel, Einbeck; Lüssumer Rasselbande, Bremen; Ralph Kluge, Neumünster
je ein *Magical Tetris*-GBC-Modul:
Holger McCormick, Buch am Erlbach; Björn Jahn, Radolfzell; Nadine Röhle; Herdorf; Martin Schirmer, Magdeburg; Rüdiger Mehrmann, Nauenburg
je ein *Toy Story 2*-GBC-Modul:
Matthias Reuter, Groß Wesenberg; Dieter Schlüssel, Berlin; Thomas Fresemann, Emden; Matthias Brantl, Gaßlfing/Pentling; Rebecca Gruschka, Urbach
je ein *Tarzan*-N64-Modul:
Michael Gause, Schleswig; Katja Hertmann, Bonn; Piet Laubach, Oldenburg

„Ich will V-Mann werden"-Verlosung (Virgin Interactive)
ein 7 x 17 FC Fernglas von Canon und ein *Operation: Winback*-N64-Modul:
Bastian Schweickert, Aachen
je ein *Earthworm Jim 3D*-N64-Modul:
Leonie Wichmann, Halle; Robin Tetau, Unterreichenbach; Filipe Drescher, Gelsenkirchen; Jakob Mundt, Schweinfurt

Kurz beantwortet:

?: Wird das *Pokémon Trading Card Game* für den GBC in Deutschland veröffentlicht?
T!: Möglicherweise kurz vor Weihnachten. Derzeit gibt es noch keine konkrete Aussage Nintendos zu dem Thema.
?: Ist es sicher, dass *Kirby 64* im Spätsommer erscheint?
T!: Nein, sicher ist das nicht. Momentan kann man eigentlich nur raten, wann Nintendo welche Spiele veröffentlicht.
?: Stammt das NES-Spiel *California Games* von Rare?
T!: Ja. Die NES-Umsetzung ist – wie auch die von *World Games* – von Rare, die C64-Originale sind von Epyx.
?: Kann man das 251ste Pokémon in *Gold/Silber*, Serebeii, ganz einfach einfangen, oder muss man es wie Mew erst freischalten?
T!: Letzteres. Nummer 251 wird erstmals auf der nächsten Space World Ende August in Tokio zur Freischaltung freigegeben.
!: Die Biza (vgl. **TOTAL!** 6/2000, S. 17) ist eine Ausnahme, sie darf grüßen, wen sie will! ;-)
T!: Aber das wissen wir doch! Dir ist schon aufgefallen, dass ihr Gruß (ausnahmsweise) im Heft gelandet ist, oder?



Termin	Titel	Hersteller	Genre
Juli:	Croc I	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	Jay und die Spielzeugdiebe	THQ/RTL	Jump&Run
	Lemmings	Take 2	Puzzlespiel/Strategie
	NASCAR 2000	THQ	Rennspiel
	Tomb Raider starring Lara Croft	THQ	Action/Adventure
	Triple Play Baseball 2001	THQ	Sport
	Turok 3	Acclaim	Action
Aug.:	Donkey Kong Country	Rare/Nintendo	Jump&Run
	Familie Feuerstein in Burgertime in Bedrock	Swing/Conspiracy Ent.	Puzzlespiel
	Micro Machines V3	Codemasters/THQ	Rennspiel
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Puzzled	Swing/Conspiracy Ent.	Puzzlespiel
	RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Rugrats: Typisch Angelica	THQ	Adventure
	TOCA Touring Cars	THQ	Rennspiel
Sept.:	Animorphs	Ubi Soft	Rollenspiel
	Biene Maja auf der Klatschmohnwiese , Die	Acclaim	Jump&Run
	DSF Fußball Manager	Ubi Soft	Manager-Simulation
	DSF Carl Lewis Athlet. 2000	Ubi Soft	Sport
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	Hercules	Titus/Virgin Interactive	Action
	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/Adventure
	Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump&Run
	Int. Track&Field Summer G.)	Konami	Sport
	ISS 2000	Konami	Sport
	NBA in the Zone	Konami	Sport
	Pocket Socker	Nintendo	Sport
	Pokémon Pinball	Nintendo	Flipper
	Pumuckels Abenteuer im Geisterschloss	Acclaim	Jump&Run
	Road to El Dorado , The	Ubi Soft	Adventure
	Schlümpfe 4 , Die	Acclaim	Jump&Run
	Street Fighter Alpha 3	Virgin Int./Capcom	Prügelspiel
	Xena – Warrior Princess	Titus	Prügelspiel
ab Okt.	Aliens: Thanatos Encounter (Nov.)	Fox Interactive/THQ	Action
	Batman Racing (Oktober)	Ubi Soft	Rennspiel
	Batman Beyond (Oktober)	Kemco/Mitsui	Action
	Buffy the Vampire Slayer (Nov.)	Fox Interactive/THQ	Action
	Championsh. Motocross 2001 (Okt.)	THQ	Rennspiel
	Croc II (Oktober)	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	Dino Crisis (Oktober)	Capcom/Virgin Int.	Action
	Disney's Dinosaur (November)	Ubi Soft	Adventure
	Lufia – Ruins Chaser (Oktober)	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Mummy, The (Dezember)	Konami	Action
	NBA Live 2000 (Oktober)	THQ	Sport
	Perfect Dark (Dezember)	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Power Rangers Light. Res. (Nov.)	THQ	Action/Adventure
	Simpsons: Treehouse Horror (November)	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	Walt Disney's Dschungelbuch (Nov.)	Ubi Soft	Adventure
	WWF (November)	THQ	Prügelspiel
Termin nicht bekannt:			
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Jump&Run
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Puzzle Attack	Nintendo	Pokémon
	Rainbow Six	Take 2	Action/Strategie
	Road Runner	Infogrames	Action/Adventure
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Tyrannosaurus Tex	Eidos Interactive	First Person Shooter
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure





Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
Aug.:	The World is not Enough	Eurocom/EA	First Person Shooter	7/00
ab Sept:				
	Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Banjo–Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	8/00
	Batman Beyond	Kemco/Mitsui	Action	7/00
	Blues Brothers 2000	Titus/Virgin Int.	Action/Adventure	6/00
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	–
	Duck Dodgers	Infogrames	Jump&Run	7/00
	Eternal Darkness	Silicon Knights	Action/Adventure	7/99
	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	7/00
	Hercules	Titus/Virgin Int.	Action/Adventure	6/00
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Nintendo/LucasArts	Action/Adventure	7/00
	ISS 2000	Konami	Sport	8/00
	Mario Tennis	Nintendo	Sport	7/00
	Mega Man 64	Capcom	Action	7/00
	Mickey's Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Pokémon Snap (Euro. Version)	Nintendo	Foto-Safari	7/99
	Power Rangers Light. Rescue	THQ	Action/Adventure	5/00
	San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	4/00
	Schlümpfe 2000	Infogrames	Jump&Run	–
	Scooby-Doo	THQ	Jump&Run	–
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00
	Turok 3: Shadow of Oblivion	Acclaim	First Person Shooter	7/00
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	–
	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	6/00
Termin nicht bekannt:				
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	8/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Spielesammlung	6/00
	Mini Racers	Looking Glass/Nintendo	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Ogre Battle 64	Quest	Strategie/Rollenspiel	12/99
	Hey You, Pikachu!	Nintendo	Pokémon	7/00
	Resident Evil Zero	Capcom	Horror-Adventure	7/00
	Riqa	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	SR3K (Street Racer 3000)	Boss Game Studios	Rennspiel	4/00
	Star Wars: Episode I Battle for Naboo	LucasArts	Action	7/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99



Legende: neu in der Liste   Verschobene Erscheinungstermine



Genre:
Puzzlespiel

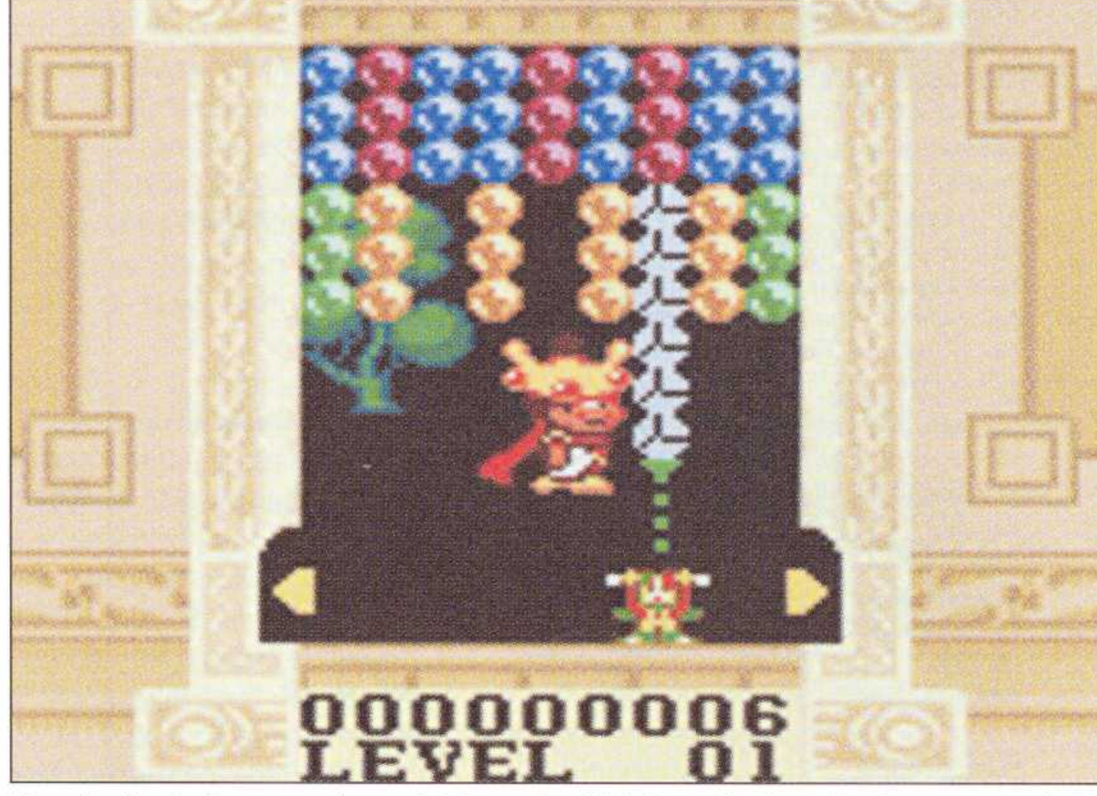
Entwickler:
Conspiracy Entertain.

Erhältlich:
ab August

MAGICAL DROP

Nehmt teil an einem Turnier im Magical Land, bei dem vor allem schnelle Reaktion und Auffassungsgabe gefragt sind, und versucht, die heiß umkämpfte Trophäe zu gewinnen!





Mit schneller Auffassungsgabe und einigem Geschick könnt ihr den näher kommenden Ballons schnell Einhalt gebieten. Durch die beiden unteren Türen wechselt ihr rasch die Seite

Die Hintergrundgeschichte, um die sich das neue Game der Entwickler von Conspiracy Entertainment dreht, ist schnell erzählt. Einmal im Jahr trifft sich eine große Schar von Wettkämpfern im Magical Land, um in einem Turnier ihre Geschicklichkeit miteinander zu messen. Dem Sieger winkt als Preis der Magical Drop, ein Kleinod, das die Macht besitzt, Träume wahr werden zu lassen.

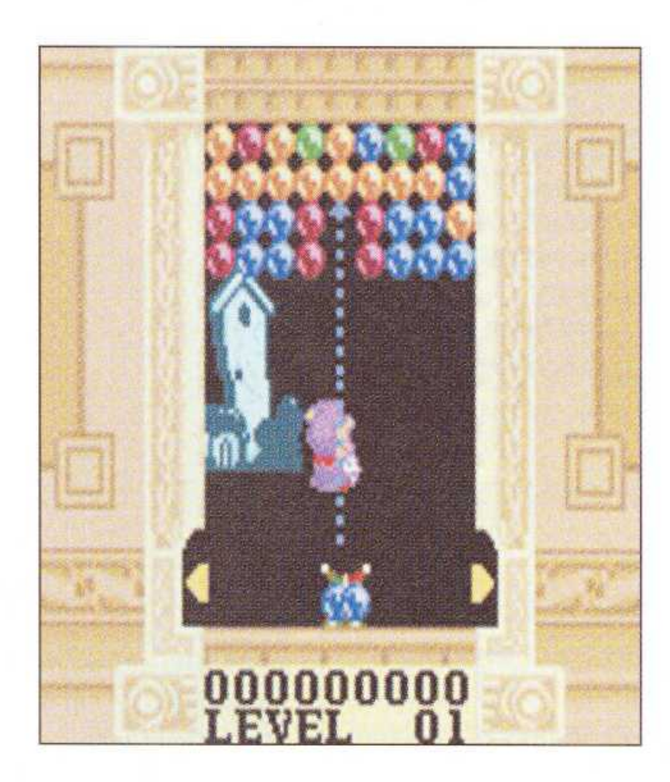
Bei dem Puzzlespiel *Magical Drop* ist es das Ziel des Spielers, verschiedenfarbige Ballonreihen, die sich vom oberen Bildschirmrand langsam nach unten senken, zu zerstören. Dies könnt ihr erreichen, indem ihr mit eurer Figur eine senkrechte Kombination von drei oder mehr Ballons der gleichen Farbe bildet, die sich dann auflösen. Ihr habt die Möglichkeit, sie aus den oberen Reihen zu entnehmen und an eine taktisch günstigere Stelle wieder zurückzuschleudern. Jede Menge verschiedenartiger Ballons mit unterschiedlichen Eigenschaften sorgen dafür, dass das Geschehen immer hektischer wird und ihr von einer Ecke in die andere gescheucht werdet. Über ein Link-Kabel könnt ihr auch gegen einen menschlichen Spieler antreten und dabei ermitteln, wer der Geschicktere ist. Solltet ihr über einen Printer für euren Game Boy Color verfügen, habt ihr zudem nach dem Spiel die Chance, euch euer Rekordergebnis ausdrucken zu lassen.

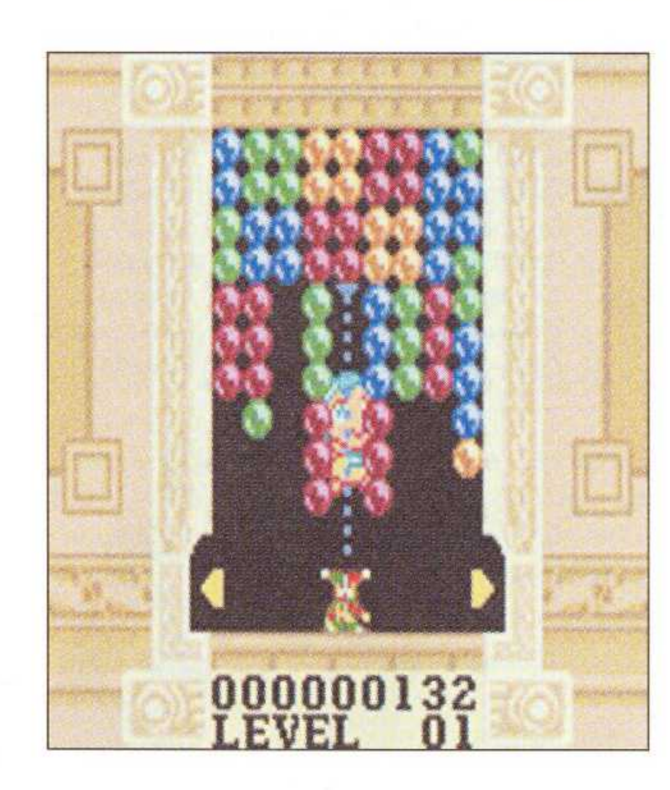
Die Optik von *Magical Drop* ist knallbunt, und der Hintergrund der Spielfläche wird mit schönen Animationen aufgelockert. Aufgrund der schnellen Action, die viel Konzentration erfordert, nimmt der Spieler jedoch kaum etwas von der grafischen Gestaltung des Hintergrunds wahr.

Die Vorabversion von *Magical Drop* machte optisch und spielerisch einen guten Eindruck. Wer von euch auf hektische Games im Stil von *Tetris* steht, sollte sich diesen Titel ruhig schon einmal vormerken.

Pit Großer







MICROSOFT ENTERTAINMENT PAK

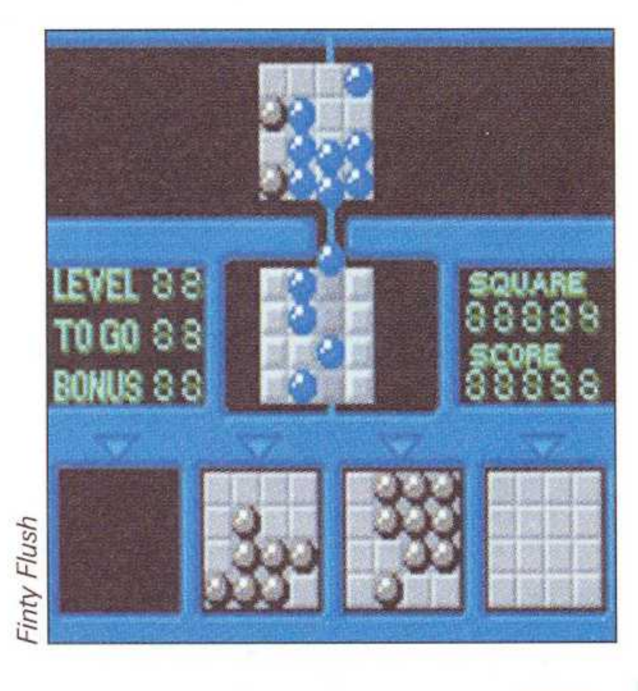
THE PUZZLE COLLECTION

Genre: Puzzlespiel

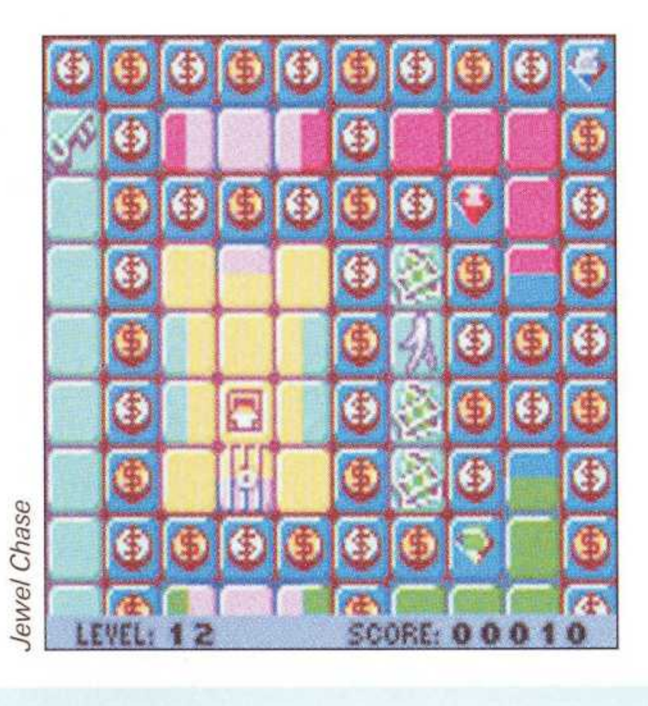
Entwickler: Conspiracy Entertain.

Erhältlich: ab August

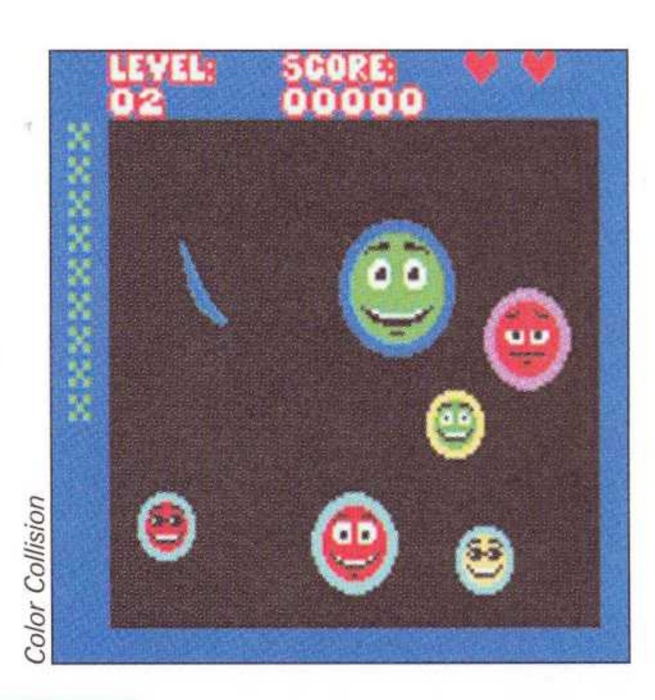
Alle Puzzlespielfreunde haben keine leichte Aufgabe vor sich, denn die Games dieser Spielesammlung stammen von keinem Geringeren als dem* Tetris*-Erfinder Alexei Pajitnov!



Finty Flush



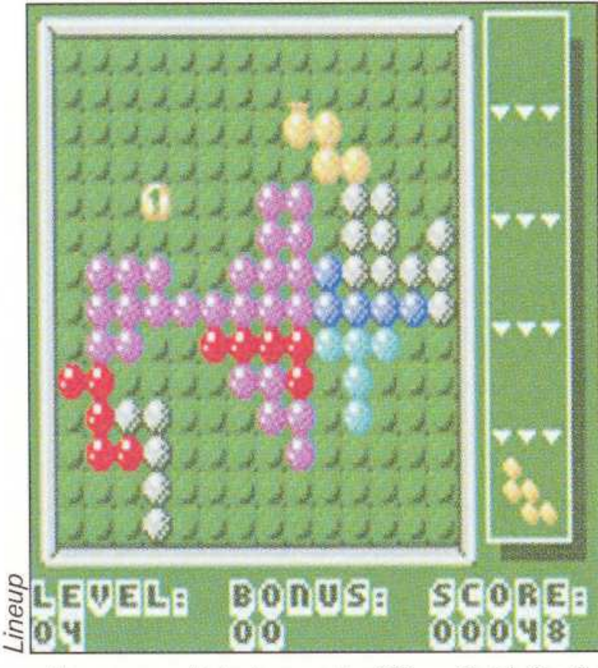
Jewel Chase



Color Collision

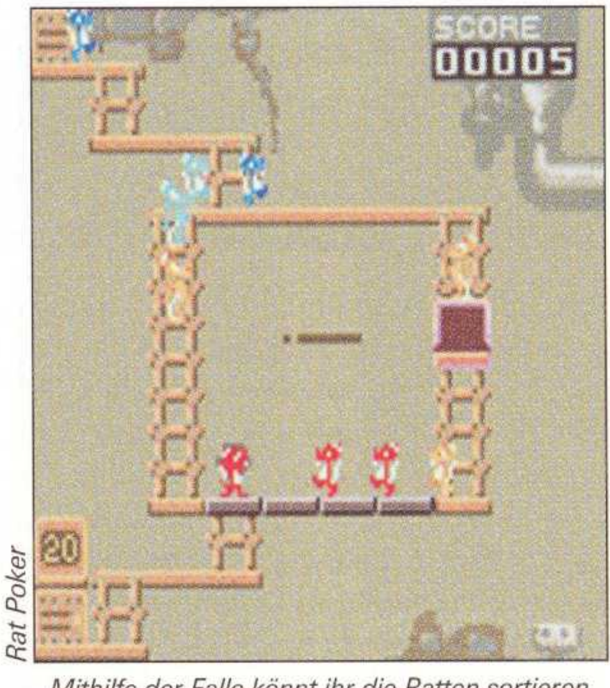
Sechs Games, die euch einiges an Grips abverlangen, enthält die Spielesammlung *Microsoft Entertainment Pak – The Puzzle Collection*. Beim ersten Titel, *Jewel Chase*, übernehmt ihr die Rolle eines Diebes, der als eine auf den Fingern laufende Hand dargestellt wird. Euer Ziel ist es, möglichst alle in einem Raum befindlichen Wertsachen aufzusammeln und den Level vor dem computergesteuerten Konkurrenten zu verlassen. Damit das Unterfangen nicht zu einfach wird, ist die Spielfläche mehrfarbig unterteilt, und es sind sehr wenige Übergänge zwischen den einzelnen Routen vorhanden. Auch könnt ihr mit eurem Dieb nur jeweils auf Wegen gehen, die genauso gefärbt sind wie das Feld, auf dem ihr euch gerade befindet.
Das Spielprinzip von *Spring Weekend* funktioniert völlig anders. Bei diesem Game habt ihr die Aufgabe, wie bei einem Zauberwürfel vorgegebene Formen so zu verändern, dass sie der Vorlage auf der rechten Seite des Bildschirms exakt gleichen. Knobeln ist auch bei *Lineup* angesagt. Hier gilt es, die gegenüberliegenden Seiten des Feldes durch eine senkrechte oder waagerechte Reihe von Bällen zu verbinden.
Der vierte Titel im Bunde heißt *Finty Flush*. Ein Quadrat mit 16 Feldern, das sich zudem um die eigene Achse drehen lässt, muss mit Kugeln, die in bestimmten Formationen in dem oberen Drittel des Bildschirms liegen, ausgefüllt werden. Diese Aufgabe verlangt strategisches Geschick, damit keine freien Felder auf eurem Block zurückbleiben. *Color Collision* ist das vorletzte Spiel auf diesem Modul. Ihr steuert einen Cursor, mit dem ihr gleichfarbige Bonus-Items auf dem Schirm treffen müsst. Bei jeder Berührung ändert sich die Farbe eures Cursors. Erwischt ihr ein andersfarbiges Extra, verliert ihr eines eurer drei Leben. Die Ratten sind bei *Rat Poker* los. Mittels einer Falle habt ihr die herumlaufenden Nager nach ihren Farben zu ordnen. Abwechslung steht bei *Microsoft Entertainment Pak – The Puzzle Collection* an erster Stelle. Wer weniger auf grafische Details als auf Unterhaltung Wert legt, kann sich schon mal auf diesen Titel freuen

Pit Großer



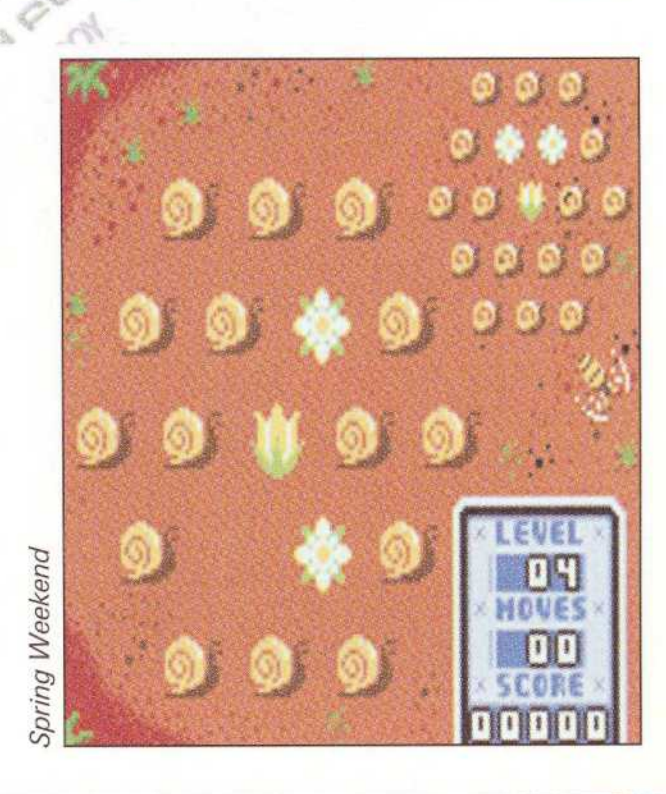
Lineup

Lineup *macht trotz zweckmäßiger Optik Spaß*



Rat Poker

Mithilfe der Falle könnt ihr die Ratten sortieren



Spring Weekend



GB

Genre:
Puzzlespiel

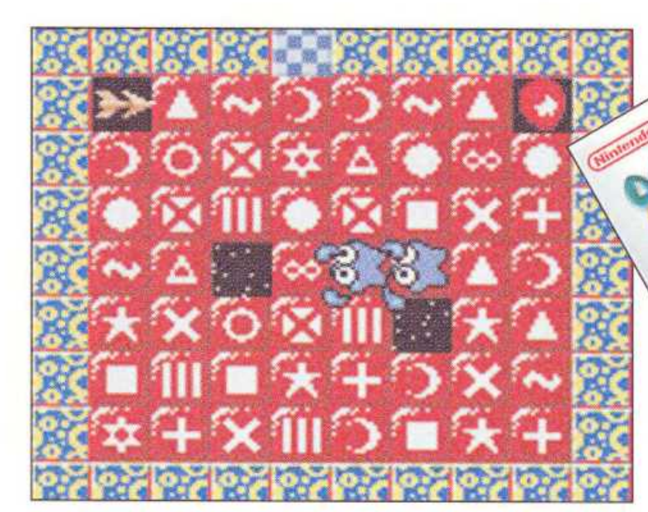
Entwickler:
Conspiracy Entertain.

Erhältlich:
ab August

Puzzled

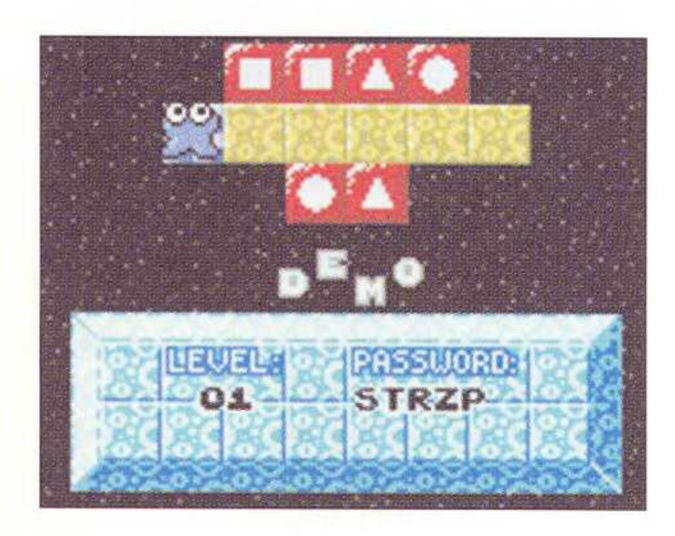
Wenn ihr ein Spiel sucht, das eure grauen Zellen bis aufs Äußerste strapaziert und euch einfach nicht mehr loslässt, dann liegt ihr bei Puzzled genau richtig.

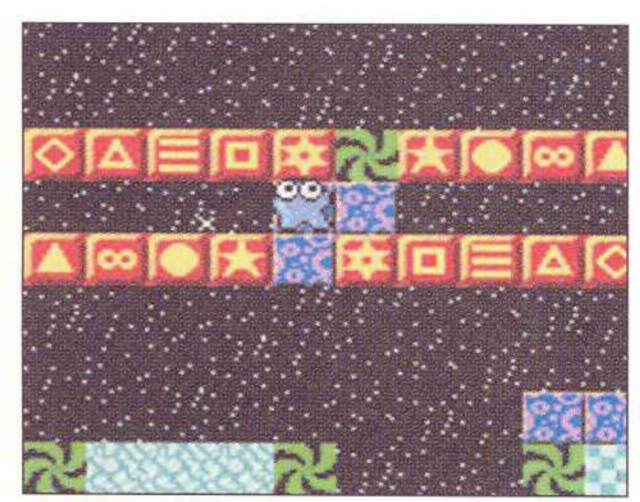
Hinter dem so unscheinbaren Namen *Puzzled* verbirgt sich ein Game, das es wahrlich in sich hat. Ihr schlüpft in die Rolle eines namenlosen Helden, der die Welt vor dem bösen Professor Evil retten will. Jedoch war der Widerling besser vorbereitet und verwandelt euch mittels eines Realitätskonverters in einen knuffig aussehenden kleinen blauen Blob mit riesigen Augen, den er in eine Parallelwelt verbannt. In dieser Riddle-Zone sitzt ihr nun fest und könnt den Weg zurück erst dann antreten,

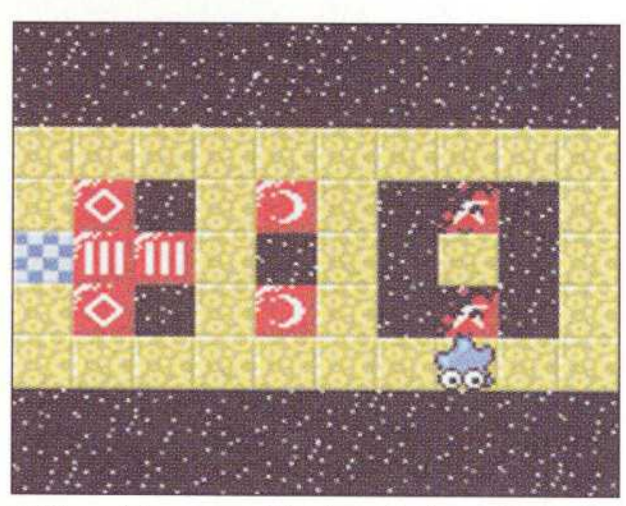


Der Blob schickt seinen Klon aus, um ein Symbolstein-Paar aufzulösen. Es wartet noch viel Arbeit!

wenn ihr alle 150 Rätsel gelöst habt. Euer Blob hat die einzigartige Fähigkeit, sich klonen und sein Double steuern zu können. Um eure Missionen zu bestehen, müsst ihr unter anderem mit den Symbolsteinen auf dem Spielfeld Paare bilden, die sich entweder senkrecht oder waagerecht gegenüberliegen. Mit eurem Klon löst ihr die Paare bei Berührung auf. Dies wird erreicht, indem eure Figur poröse Steine zerstört und feste verschiebt. Ziel eines jeden Level ist es, alle Puzzleelemente verschwinden zu lassen und sich zum Schluss wieder auf dem Startfeld zu befinden. Je länger das Spiel dauert, desto komplizierter und umfangreicher werden auch die Rätsel, die ihr zu lösen habt. So müssen zum Beispiel auf höheren Ebenen Ballons zerstört werden. In manchen Leveln kommt ihr ans Ziel, indem ihr Spiegel so verschiebt, dass sie die von euch abgeschossenen Pfeile in Richtung der Ballons reflektieren. Zudem gibt es diverse Extras wie die Röntgenbrille zu finden, die euch eure Aufgaben etwas erleichtern werden.

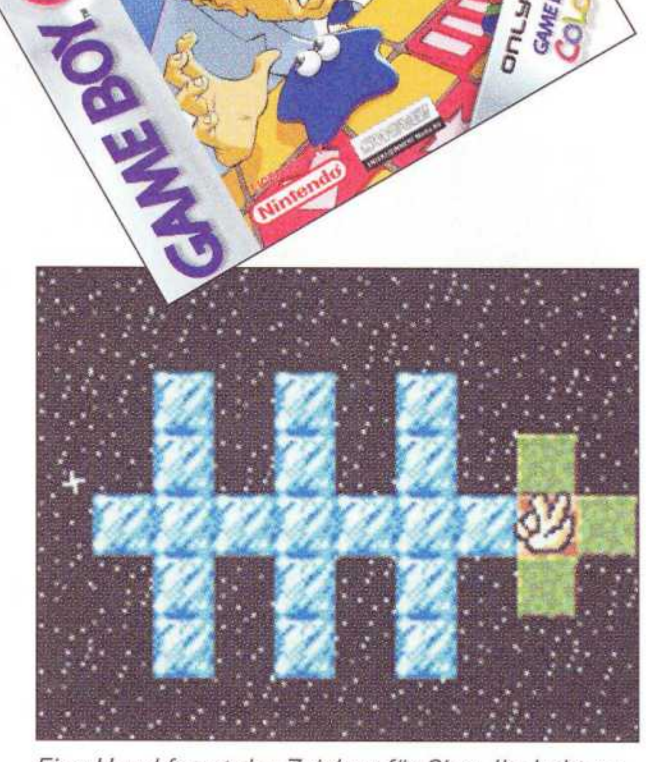




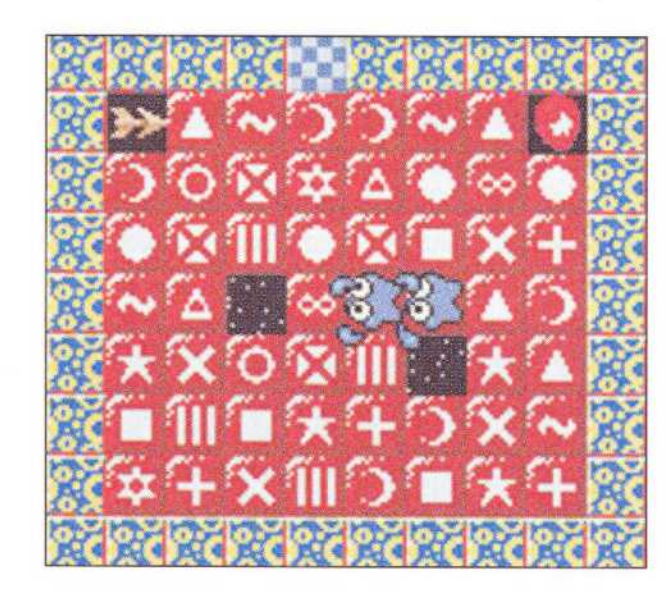


Während der ersten Rätsel macht ihr euch mit der Steuerung und den Fähigkeiten des Blobs vertraut





Eine Hand formt das Zeichen für Sieg. Ihr habt gerade eines der über 150 Puzzles lösen können



Puzzled hat viel versprechende Ansätze. Es macht sehr großen Spaß, und alle Rätselknacker unter euch können sich schon einmal auf eine gewaltige Herausforderung freuen. Bis ihr sämtliche der über 150 Level hinter euch gebracht habt, wird bestimmt viel Zeit vergehen. Dieser Titel hat jedenfalls genügend Potenzial, um zu einem erfolgreichen Game zu werden.

Pit Großer



Genre: Sport

Entwickler: Blade

Erhältlich: ab August

Die Atmosphäre verqualmter Hinterzimmer wird* Pro Pool *wohl nicht einfangen, dafür konzentrieren sich die Entwickler auf die genaue Umsetzung der Kugelphysik.

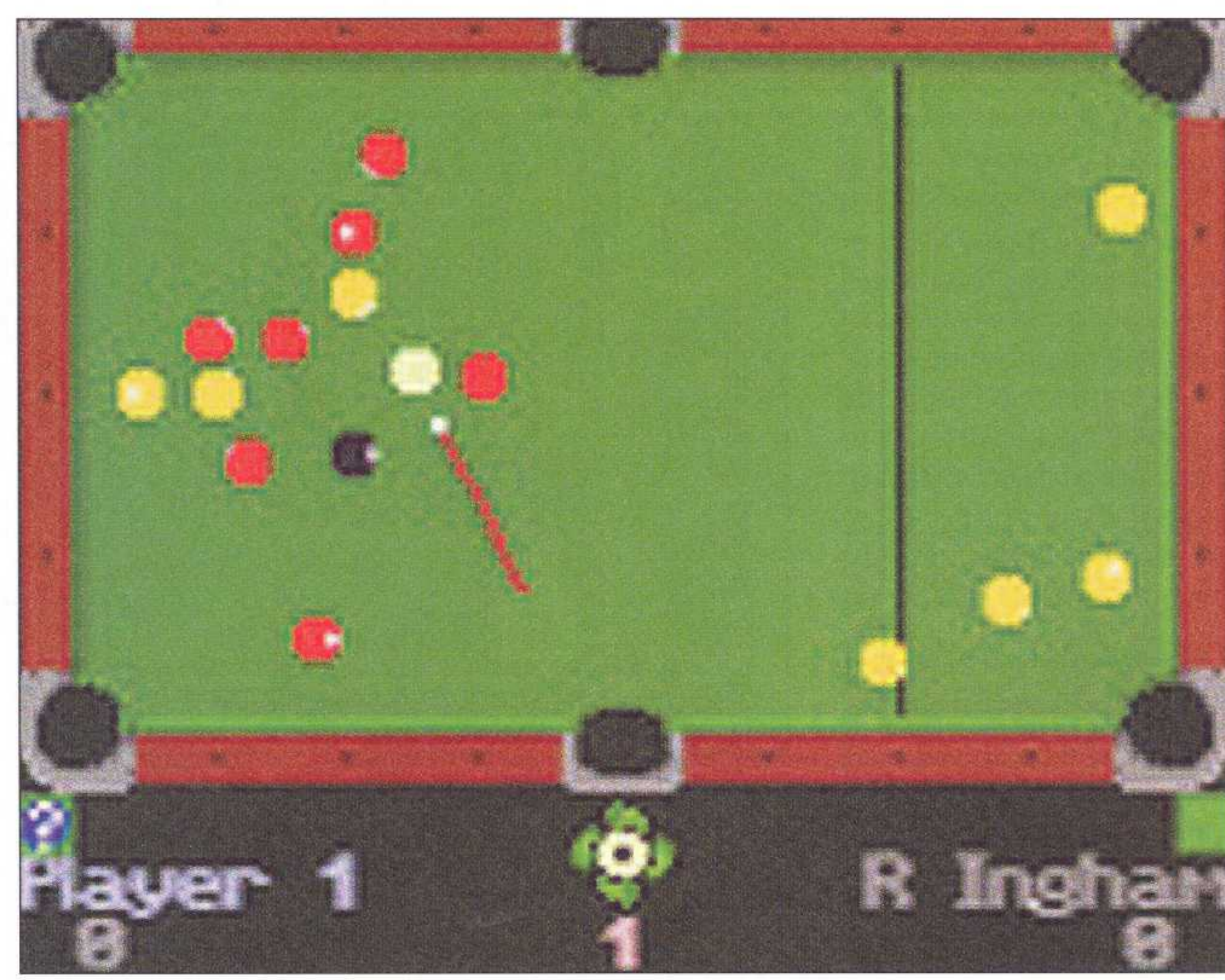
Wer von Taschenbillard spricht, denkt in der Regel nicht an eine Sportumsetzung für die Hosentaschenkonsole. Das könnte sich bald ändern. Zurzeit feilt Entwickler Blade nämlich an einem solchen Projekt, und der bisherige Stand der Produktion macht ordentlich Appetit aufs Ergebnis.

Acht verschiedene Pool-Varianten buhlen um eure Teilnahme. Für Neulinge bietet das kleine Modul auf diese Art die Möglichkeit, einmal die große Welt des ‚Kugelstoßens' kennenzulernen. Straight Pool, Six-Ball, Speed und Killer heißen unter anderem die Disziplinen, die im integrierten Regelmenü ausführlich erläutert werden.

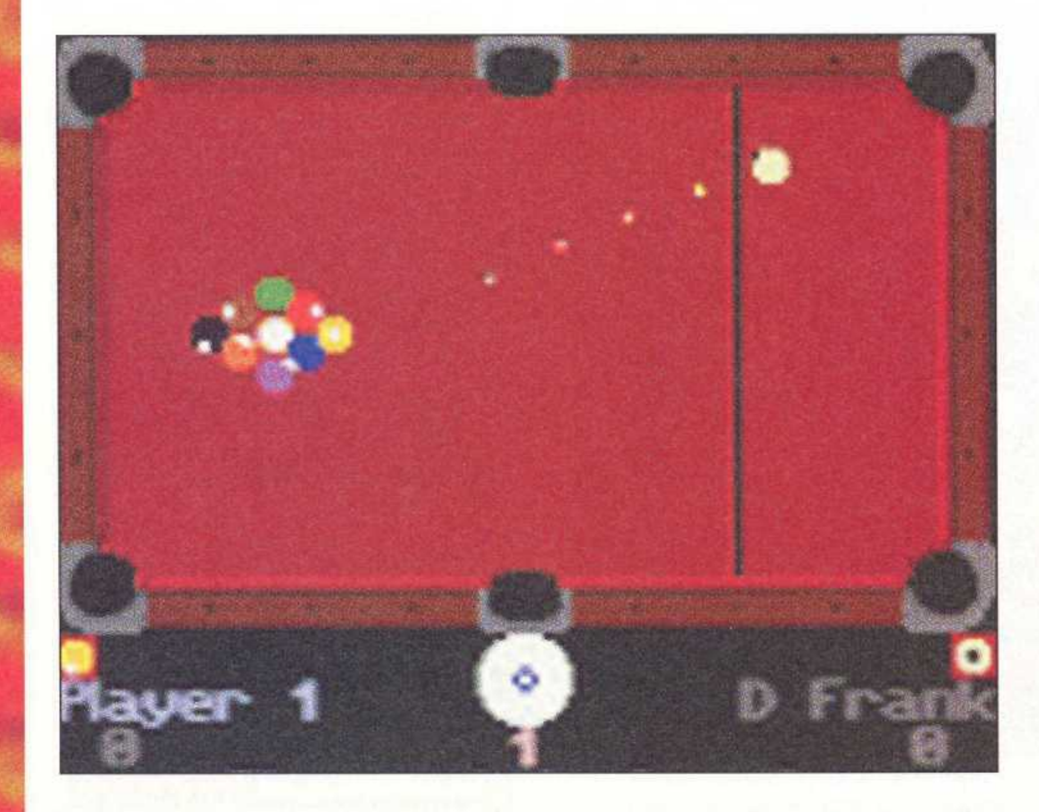
Insgesamt 64 Gegner mit zum Teil sehr unterschiedlichen spielerischen Qualitäten schickt die CPU an euren Tisch. Wie viele Partien gewonnen werden müssen, bevor euch das Match als Sieg angerechnet wird, könnt ihr selbst einstellen. Die gewählte Form der Steuerung ist ausgesprochen nachvollziehbar, auch wenn die Game-Boy-bedingten Beschränkungen ein punktgenaues Anschneiden erschweren. Nichtsdestotrotz erweckt der bisherige Entwicklungsstand den Eindruck, als würde Blade bei der Programmierung des Moduls das Bestmögliche herausholen. Die meisten Stöße erzielen das vom Spieler gewünschte Ergebnis, Abweichungen wie sie im realen Billardsport vorkommen, sind ebenfalls inbegriffen.

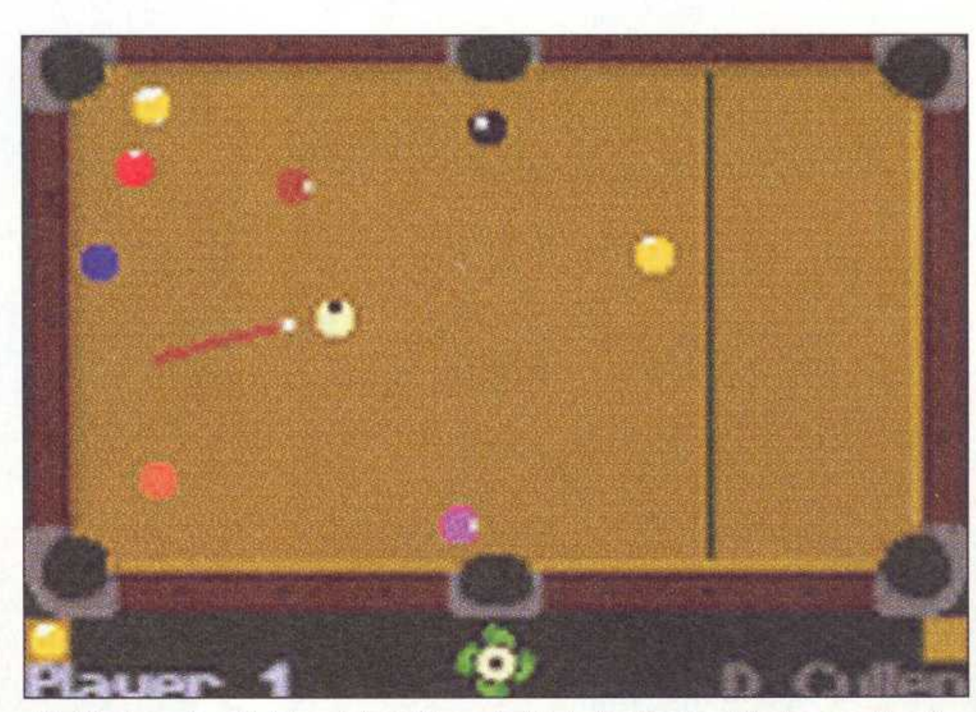
Ob der versprochene Zweispieler-Modus wie der von *Mario Golf* auf die Link-Funktion zurückgreifen wird, ist zur Zeit noch nicht bekannt. Da aber auch der bereits implementierte Karriere-Modus, bei dem ihr virtuelles Geld einsetzen und gewinnen könnt, Laune macht, sollten Freunde des ‚Kneipensports' auf den Test in der nächsten Ausgabe der TOTAL! gespannt sein.

Sebastian Krämer



Pro Pool *bietet eine große Palette an Spielformen, eine leicht erlernbare Steuerung sowie eine authentische Umsetzung der physikalischen Gesetze, die für Bandenberechnung und abprallende Kugeln gelten*





Die Tische unterscheiden sich nicht nur farblich: Im Karriere-Modus werden die Einsätze von Spielort zu Spielort immer höher und die Gegner immer stärker

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
RFX Interactive

Preis:
ca. 70 DM

TOONSYLVANIA

Im Lande Toonsylvania treiben Dr. Vic Frankenstein und sein buckliges Faktotum Igor ihr Unwesen. Aber wie der Name des Landes schon vermuten lässt, regen die Taten der beiden eher zum Schmunzeln, denn zum Gruseln an.



Doktor Vic Frankenstein ist ein genialer Wissenschaftler, dessen Ideen und Erfindungen einzigartig sind. Besonders sein „Monster“ Phil, ein künstlich geschaffenes Lebewesen, darf als wissenschaftliche Meisterleistung angesehen werden. Igor ist Faktotum und Diener des Doktors und versucht ständig, auf eigene Faust Experimente durchzuführen, die natürlich immer mächtig in die Hose gehen. Auch sein jüngster Versuch war ein fataler Fehlschlag: Der arme Phil wurde in seine Einzelteile zerbröselt und über ganz Toonsylvania verteilt.



Es ist stets erfreulich, wenn sich Entwickler und Hersteller nicht auf dem Erwerb einer lukrativen Lizenz ausruhen, sondern dem Game zudem Klasse verpassen

Aufgaben erledigen, wie zum Beispiel Wände sprengen, Ventile öffnen oder Schwebeplattformen einschalten. Dadurch gelangt der Bucklige an die gesuchten Teile und findet auch die Einzelteile spezieller Geräte, die er später dann zusammensetzen und benutzen kann. So müssen z. B. im ersten Level, dem ausgedehnten Garten Toonsylvanias, die Teile eines Taucheranzuges eingesammelt werden. Hat Igor es dann geschafft, die drei Zonen des Gartens zu durchwandern und an deren Ende auch die riesige Marmorfigur zu besiegen, die den Ausgang bewacht, kann er die Teile zu-

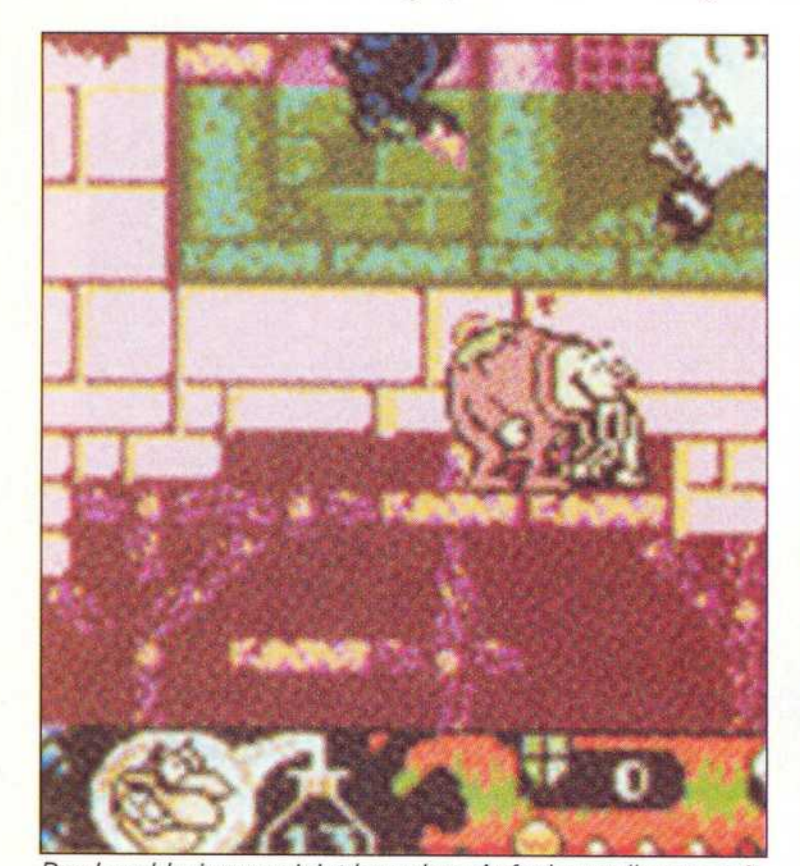


Natürlich macht sich Igor sofort auf den Weg, um die verstreuten Reste wieder einzusammeln. Wie sich zeigt, stecken die Gebiete, in die es ihn verschlägt, voller Getier, das nichts lieber täte, als sich den armen Igor gut schmecken zu lassen. Egal, ob Riesenratte, Piranha, Monsterspinne, Werwolf oder Fleisch fressende Pflanze – alle hätten gerne einen Buckligen auf der Speisekarte. Dank seiner enormen Sprungkraft kann er diesen Gegnern in dem in der Seitenansicht dargestellten Szenario jedoch ganz gut ausweichen und sich in harten Fällen auch mittels Fausthieb oder geworfener Totenköpfe zur Wehr setzen.

Um an Phils weit verstreute Teile heranzukommen, muss Igor nicht nur durch das gefährliche Gelände hüpfen, nein, er muss auch diverse

sammenbauen. Gelingt ihm dies im angesetzten Zeitlimit, kann er im nächsten Level, der im und am Burggraben spielt, den zusammengebastelten Taucheranzug benutzen.

Das Team



Das Leveldesign vereinigt komplexe Aufgabenstellungen mit unterhaltsamen Einlagen im typischen Looney Tunes*-Look*



Ansprechende Hintergrundgrafiken und flüssig animierte Charaktere zeugen vom Können der RFX-Programmierer





Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Mattel Media

Entwickler: Realtime

Preis: Ca. 70 DM

Test GB

Wer hat noch nicht einmal über einen Bauzaun geschaut und sich gewünscht, all diese Bagger, Planierraupen und Laster selbst einmal fahren zu dürfen? Mit diesem Game könnt ihr nun alles Versäumte nachholen.

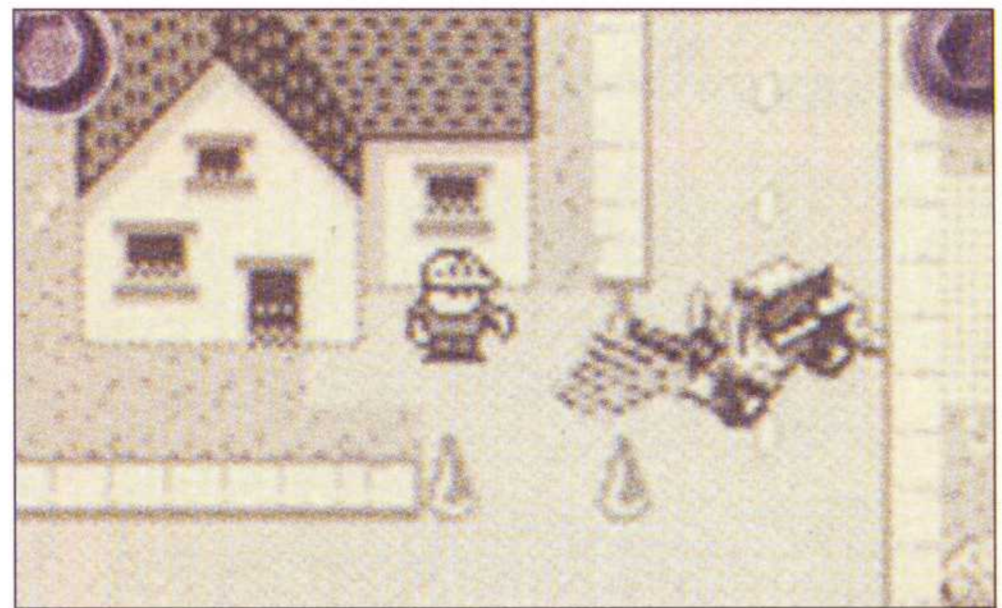


Willi, der Vorarbeiter, hat ein Problem: Jede Menge Arbeit, aber es ist niemand da, der die Bagger, Laster und Stapler fahren kann, mit denen die Aufgaben erledigt werden müssen. Na, habt ihr nicht vielleicht Lust, mal hinter das Steuer der tonnenschweren Nutzfahrzeuge zu rutschen? Mit *Construction Zone* ist das kein Problem, denn hier dürft ihr gleich vom Start an die dicksten Laster und schwersten Bagger fahren, die es gibt. Den Anfang macht eine Caterpillar-Planierraupe, mit der ihr ein paar Felsbrocken wegräumen müsst. Willi weist den Weg und stellt sich neben den Felsen, den es auf die Schaufel zu nehmen gilt. Ist die Last gehoben, zeigt er an, wo sie hin muss. Zudem ist die Stelle mit roten Markierungshütchen kenntlich gemacht.

Sind alle Felsbrocken aus dem Weg, wird das Fahrzeug gewechselt. Ein weiterer Bagger erwartet euch, der aber diesmal für Erdarbeiten ausgelegt ist. Der Spalt zwischen zwei Plateaus muss zugeschüttet werden, damit die andere Seite erreicht werden kann. Ein Problem, das mit zwei Ladungen Kies erledigt ist.



Vor allem auf dem Game Boy Color wirkt Construction Zone *trotz seiner Thematik sehr lebendig. Die Farbpalette des Handhelds wurde zufriedenstellend ausgenutzt*



Willi muss sein ganzes Können unter Beweis stellen, will er groß herauskommen

Die nächste Aufgabe, die Willi für euch in petto hat, ist der Transport von Betonsäcken, die mit einem Gabelstapler zu einer Mischanlage gebracht werden müssen. Der zusammengemixte Beton wird wenig später in einen Laster geleitet und dient der Fertigstellung einer Brücke.



Zwar sind sich die verschiedenen Fahrzeuge in diesem Spiel grundsätzlich recht ähnlich, die Unterschiede liegen im Wesentlichen in den jeweils gestellten Aufgaben. Zudem werdet ihr auch mit den Tücken der Technik kämpfen müssen, denn so ein tonnenschweres Nutzfahrzeug ist nicht so ganz einfach zu manövrieren, zumal in den späteren Leveln immer weniger Platz zur Verfügung steht, um die Fahrzeuge zum jeweiligen Einsatzort zu bringen. Nachdem die Arbeiten am Stadtrand beendet sind, dürft ihr einen Traktor mit Pflug über ein Feld jagen und gleich darauf mit einem Mähdrescher die Ernte einholen. Im Wald werden Forstarbeiten verrichtet, Bruchholz muss verladen



und Ferienhäuschen wollen erbaut werden. In den letzten beiden Leveln landet ihr schließlich wieder in der Stadt, wo ihr auf verschiedenen Großbaustellen richtig zeigen könnt, was ihr bisher gelernt habt.

(hh)



Genre:
Rennspiel

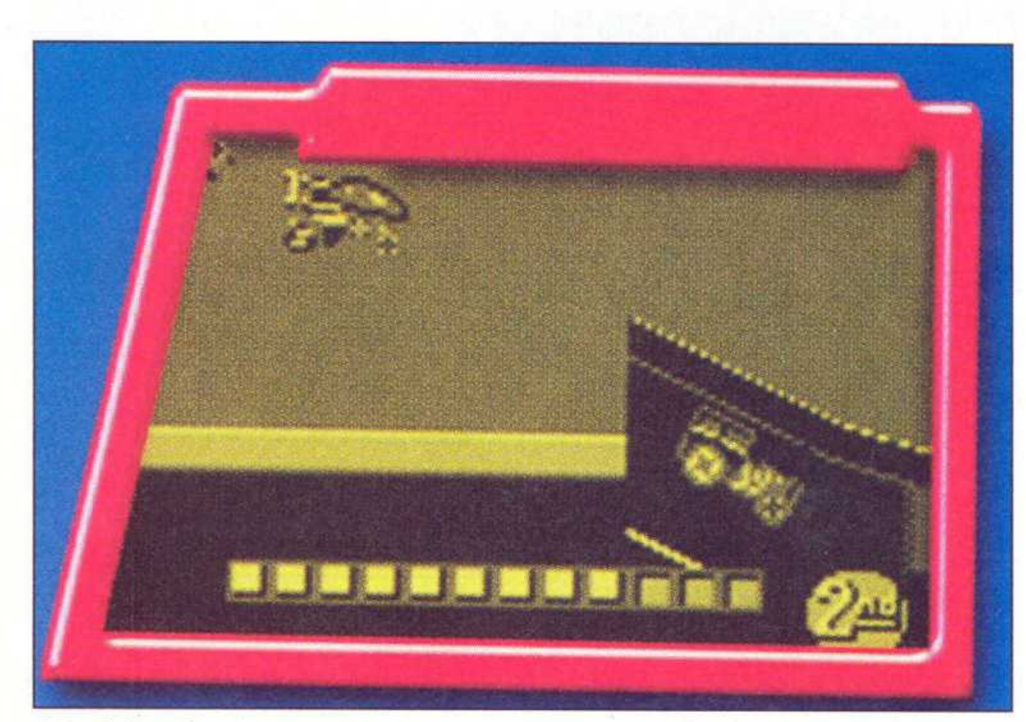
Hersteller:
Mattel Interactive

Entwickler:
Lucky Chicken Games

Preis:
ca. 70 DM



Die Motoren röhren, die Fahrer warten auf die Startflagge, nur führt das Rennen nicht um den Nürburgring, sondern durch Kinderzimmer, Scheune und Dachboden: In diesem Game vollbringen die Hot-Wheels-Miniautos ihre Kunststückchen.



Bei solchen Sprüngen werden die Stunts ausgeführt, die aus Vorwärts-, Rückwärts- und seitlichen Rollen bestehen. Die Landung ist aber nicht einfach

Eigentlich sind die Hot Wheels eine Serie von Miniautos, die auf einer speziell für sie ausgelegten Strecke fahren können. Mit Steilkurven und Loopings werden diese Bahnen interessanter gestaltet. Nun gibt es die Hot Wheels auch als Game-Boy-Spiel. War eure Rolle bei den „echten" bislang nur auf den Start und das Zusehen beschränkt, so dürft ihr in der digitalen Version ein Fahrzeug eurer Wahl steuern und damit auch noch gleich die aberwitzigsten Stunts vollbringen.
Für die Rennen stehen vier verschiedene Wagen zur Auswahl, deren Werte für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Kurvenverhalten und Stunteignung variieren und so an den Fahrer immer neue Anforderungen stellen. Ein fünfter Spezial-Wagen mit absoluten Traumwerten in allen Kategorien erwartet euch nach gewonnenem Wettbewerb.
Der Start zum Rennen wird von einem großen Ampelsignal eingeleitet. Mittels Tastendruck gebt ihr Gas, und euer heißes Geschoss rast über die seitlich am Bildschirm vorbeiscrolende Piste. Immer wieder tauchen in der Strecke Gräben auf, die übersprungen werden müssen. Der Trick dabei ist, das Fahrzeug nach Sprung und Stunt wieder in eine passende Landeposition zu bringen. Je genauer die Stellung der Räder der Streckenführung entspricht, desto schneller wird der Wagen. Zudem gibt es auf der Piste Beschleunigungsfelder, die beim Überfahren den Autos neue Energieaufnahme ermöglichen.
Eure Aufgabe ist es, als Erster durchs Ziel zu rasen und damit zur nächsten Strecke zu kommen, die dann noch ein Stück gemeiner, gefährlicher und spannender ausfällt als der gerade absolvierte Parcours. Wer einmal alle Strecken erfolgreich gefahren ist, kann mittels Link-Kabel auch gegen einen Freund antreten und dem ansonsten recht einfach gestrickten Game einen Extra-Kick abgewinnen.

(Das Team)

POSITIV
Guter Zweispieler-Link-Modus, interessante Strecken

NEGATIV
Wenig Streckendetails, Dudelmusik und knarzige Sounds



Immer wieder finden sich auf den Pisten so genannte Beschleunigungsfelder, die den Cars beim Drüberfahren eine Menge Schub geben



Gameplay	2-
Gas geben, etwas lenken und Stunts absolvieren, daraus besteht das ganze Gameplay.	
Dauerspaß	**3+**
Wer *Stunt Driver* durchgespielt hat, der sollte den guten Zweispieler-Modus ausprobieren.	
Grafik	**2-**
Die Strecken sind recht schön. Jenseits der Straße sucht man Sehenswertes vergebens.	
Sound	**3**
Knarzende Motoren und ein Soundtrack mit hohem Dudelfaktor sind unüberhörbar.	

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GB, GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

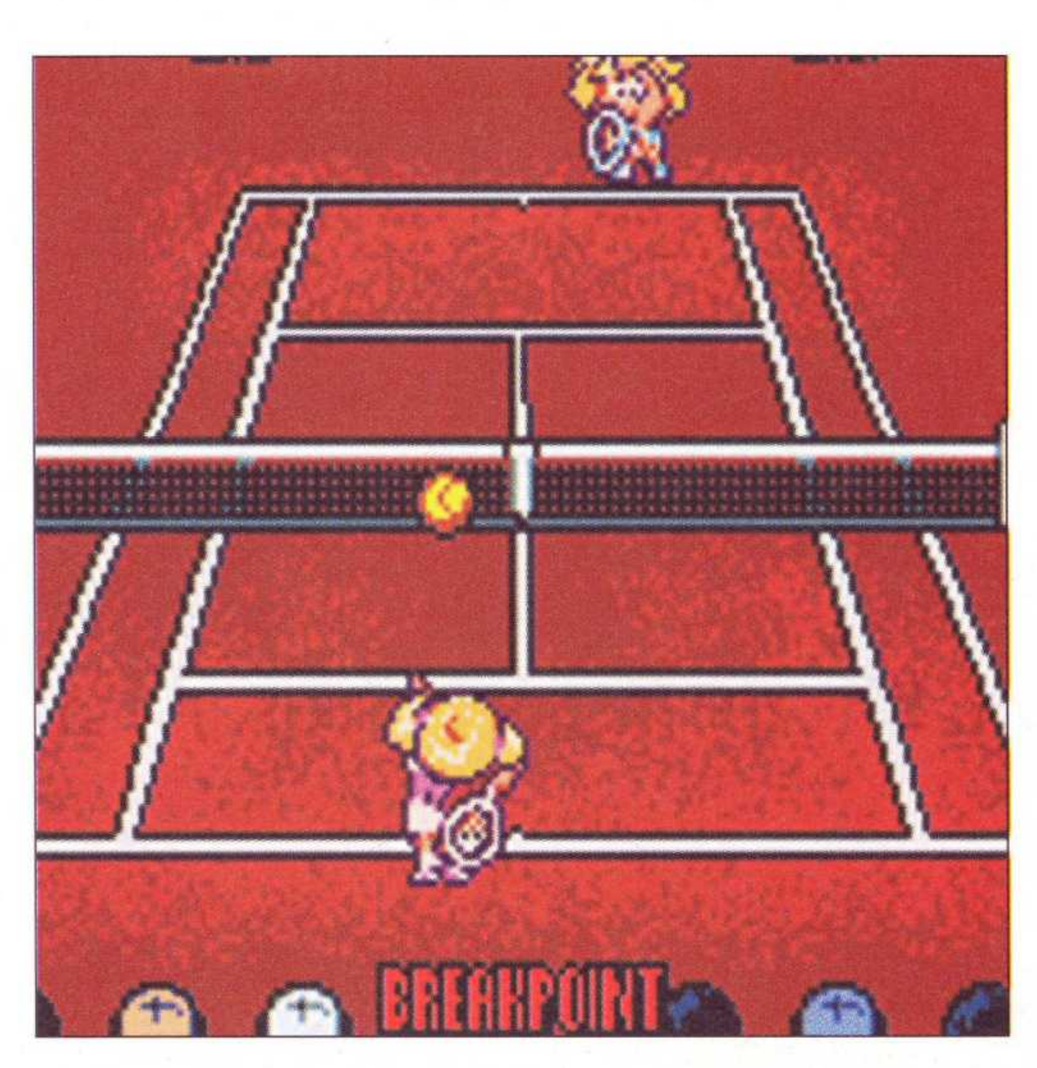
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	6 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3+

ROLAND GARROS FRENCH OPEN



Beim neusten Titel aus der Schmiede des Entwicklers Cryo Interactive können die Tennisrecken auch an eher ungewöhnlichen Orten wie am Strand ihrem Lieblingssport nachgehen.



Das in Paris stehende Stadion, in dem das jährliche Grand-Slam-Turnier stattfindet, wurde nach dem großartigen französischen Tennisspieler Roland Garros benannt.

Bei *Roland Garros French Open* habt ihr die Möglichkeit, an insgesamt zwölf Turnieren teilzunehmen, zu denen unter anderem auch die English Open, die US Championships und der Australien Cup gehören. Während der Turniere müssen drei Matches gewonnen werden, um an den begehrten Siegerpokal zu kommen. Eure gewonnenen Trophäen könnt ihr euch jederzeit in einer Vitrine aus der Nähe betrachten.

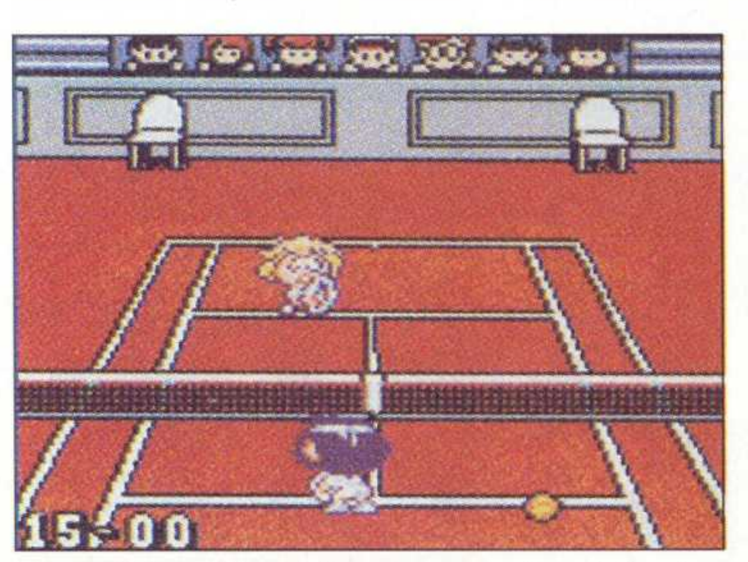
Zu Beginn des Spiels wählt ihr einen der drei Schwierigkeitsgrade aus und entscheidet euch zwischen fünf Spielern. Da ihr nicht auf bekannte Tenniscracks zurückgreifen könnt, stehen nur Heidi, Peter, Estella, Sylvie und Juan zu Verfügung. Weitere Sportler und zusätzliche Courts können jedoch im Verlauf des Games freigespielt werden. Selbst auf dem Mond, am Strand und auf Eisflächen bestreitet ihr eure Matches.

Dank der einfachen Steuerung finden auch Neueinsteiger schnell in das Spiel hinein und feiern bereits nach kürzester Zeit Erfolge. Während durch Druck auf den A-Knopf vornehmlich Lobs ausgeführt werden, dient der B-Button dazu, den Ball hart zu schlagen. Je länger ihr die jeweilige Taste dabei drückt, desto stärker fällt der Schlag aus. Mittels Richtungstasten entscheidet ihr, in welche Ecke ihr die Filzkugel spielen wollt. Durch die wenigen Moves eurer Tennisasse und die nur mittelmäßig begabten Gegner kommen kaum spannende Ballwechsel auf, was die Motivationskurve relativ schnell nach unten sinken lässt.

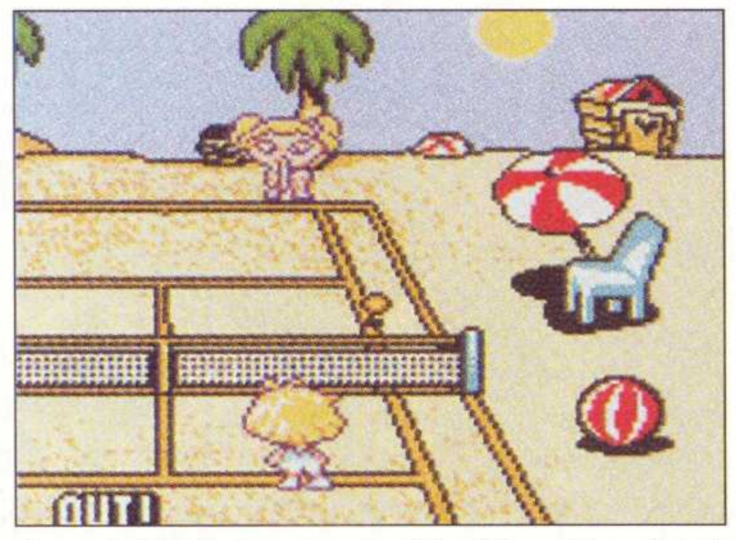
Optisch ist der Titel nicht überzeugend. Die Charaktere haben ein Comic-artiges Design mit großen Wasserköpfen und sind nur mit wenigen verschiedenen Animationsphasen ausgestattet. Dies führt dazu, dass kaum optische Unterschiede bei der Ausführung der Moves zu erkennen sind. Überzeugend hingegen ist die übersichtliche 3D-Darstellung des Geschehens gelungen.

Die Soundeffekte sind eintönig, und die Musikuntermalung nervt schon nach kurzer Zeit, lässt sich aber ausschalten. Aufgrund der mangelnden spielerischen Abwechslung im Gameplay ist dieser Titel nur etwas für Tennisfans, die auf ein kurzes Spiel für zwischendurch aus sind.

Pit Großer



Diesem Schlag gibt es nichts entgegenzusetzen. Anhand des Bodenabdrucks könnt ihr sehen, ob der Ball gut war



Vergesst nicht die Sonnencreme! Ebenfalls am Strand wird bei Roland Garros French Open *trotz Hitze Tennis gespielt*



Gameplay — **3**
Eure Spieler lassen sich einfach steuern, verfügen jedoch über nur sehr wenige Moves.

Dauerspaß — **3-**
Schon nach kurzer Zeit sind die computergesteuerten Gegner keine Herausforderung mehr.

Grafik — **3**
Die 3D-Darstellung der Tennisplätze ist zwar übersichtlich, aber kaum abwechslungsreich.

Sound — **4+**
Sowohl die schwachen Soundeffekte als auch die schnell nervende Musik überzeugen nicht.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	12 Turniere
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3

Genre: Prügelspiel

Hersteller: Electronic Arts

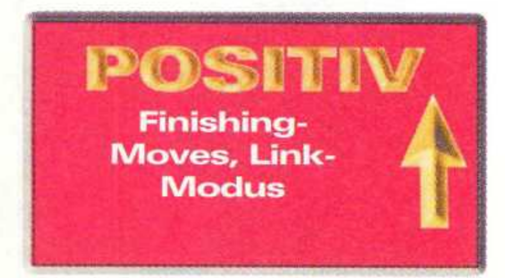
Entwickler: 2[n] Productions

Preis: ca. DM 70

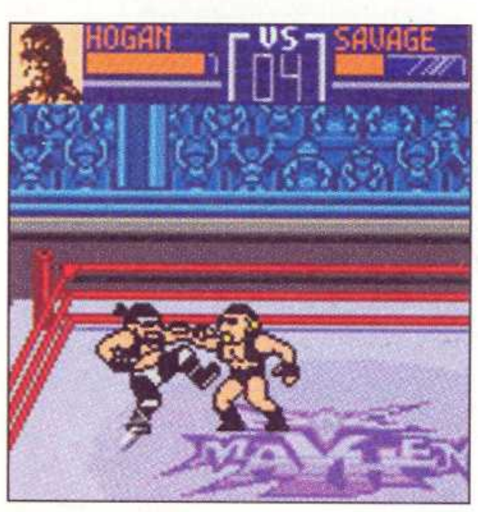
WCW Mayhem

Wie zahm doch diese wilde Sportart geworden ist! ... Wrestling im Hosentaschenformat.

Man nehme einen Haufen Hackfleisch (gut durch gebraten), binde oben einen Luftballon fest und male ein Gesicht drauf: Fertig ist der moderne Wrestler. In *WCW Mayhem* stehen zwölf dieser ‚Extremsportler' für den Solomodus zur Verfügung. „Quest for the Best" ermittelt den stärksten Wrestling-Klops der Saison. Ihr startet im Ring, habt aber auch die Möglichkeit, diesen in Richtung der Umkleidekabine zu verlassen und euch dort mit dem jeweiligen Gegner weiter zu kloppen. Sogar bis auf die Straße könnt ihr wetzen, wenn euch danach ist.



Neben einem Tritt und einem Schlag könnt ihr vor allem dann weitere Moves anwenden, wenn ihr klammert – und das passiert meist sehr schnell. Je nach Charakter setzt ihr dem Gegner zum Beispiel mit einem Neck Breaker zu oder schleudert den Feind kurzum über euren Kopf hinweg auf den Boden. Dort haltet ihr ihn dann fest, bis der Zähler – nach etlichen Anläufen – endlich die finale „3" einblendet und der Sieg euer ist. Fertig, nächster Gegner.



Hulk Hogan ist wirklich gut gelungen: der Unverwechselbare hier in Aktion



WCW Mayhem spielt sich trotz der ganz gut gelungenen Animationen ziemlich zähflüssig, und es mangelt an Spielspaß. Unter anderem liegt das an der Tatsache, dass aus dem Klammern heraus gegen die späteren Wrestler im Grunde nur noch das Glück entscheidet, wer den nächsten Treffer oder Wurf anbringen konnte. Die Ernüchterung über die mangelnde Spieltiefe hält leider auch im „1 Player vs. Com"-Modus an. Lediglich der Link-Modus scheint für Motivation sorgen zu können, doch selbst gegen einen menschlichen Wrestler überwiegt nach kurzer Zeit die Langeweile. *WCW Mayhem* reiht sich somit in die Riege der ausgezählten Prügler für die Westentaschenkonsole ein.

Thomas Hellwig







gameplay
THE GATEWAY TO GAMES
Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!
Pokémon Spieleberater gelbe Edition
DM 24,95
Pokémon Spieleberater rote und blaue Edition
DM 9,95
GAME BOY
Pokémon
Special Pikachu Edition
Gelbe Edition
Pokémon gelbe Edition
DM 69,95
Sammelkarten-Ordner
DM 29,95
Pokémon rote oder blaue Edition
je DM 69,95
NINTENDO 64
Super Smash Bros.
DM 89,95
Pikachu Pedometer
DM 44,95
GameBoy Color verschiedene Farben
je DM 139,95
GAME BOY COLOR
Bestell-Hotline:
0180 52 11 844
oder 0931 35 45 222
Joysoft
www.joysoft.de
GameSite GmbH
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder Eurocard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

SPECIAL

Game Boy Hall of Fame

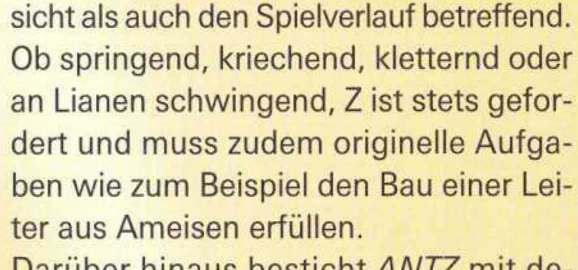
Seit mehr als zehn Jahren hält sich der Game Boy wacker am Markt und erfreut sich nicht enden wollender Beliebtheit. Diesen unglaublichen Erfolg verdankt er natürlich vor allem der Vielzahl an hochwertigen Spielen, die sich im Laufe der Zeit angesammelt haben. Damit diese Titel nicht in Vergessenheit geraten, und vor allem, damit ihr wisst, was ihr noch in eure Sammlung aufnehmen solltet, stellen wir in dieser Hall of Fame noch einmal alle Module vor, die ein TOTAL!-Genial-Gütesiegel erhalten haben – das sind immerhin 79 Stück! Und da wir nicht die halbe Ausgabe für ein einziges Special verbraten möchten, teilen wir das Ganze auf. Die restlichen Spiele folgen in der kommenden TOTAL!.

Titel	Genre	Note	Test in T!
ANTZ	Jump&Run	2+	10/99
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	2+	6/96
Beauty and the Beast	Spielesammlung	2+	2/00
Box Champions	Prügelspiel	2+	5/00
Bubble Bobble 2	Jump&Run	2+	10/93
Bugs Bunny Crazy Castle 3	Strategie	2+	4/99
Castle Quest	Strategie	1-	1/94
Castlevania II – Belmont's Revenge	Action/Jump&Run	1-	8/98
Crazy Bikers	Rennspiel	2+	11/99
Cross Country Racing	Rennspiel	1-	1/00
Donkey Kong	Jump&Run	1-	9/94
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	1-	12/96
Donkey Kong Land 3	Jump&Run	2+	12/97
Dragon Quest Monsters	Pokémon/RPG	1-	2/00
Earthworm Jim	Jump&Run	2+	8/95
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	1	7/99
Final Fantasy Legend II	Rollenspiel	1-	5/99
Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	1	11/93
Golf King	Sport	2+	7/00
Great Greed	Rollenspiel	2+	1/94
Harvest Moon GB	Strategie	2+	1/99
Hexcite	Puzzlespiel	1-	2/99
King of Fighters 95	Prügelspiel	2+	8/96
King of Fighters – Heat of Battle	Prügelspiel	1-	5/98
Kirby's Pinball Land	Flipper	1-	3/94
Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	2+	5/97
Klustar	Puzzlespiel	1	6/99
Legend of the River King	Angelspiel	2+	7/99
Legend of Zelda IV, The – Link's Awakening siehe: Zelda in der kommenden TOTAL!			
Looney Tunes Collector – Attacke vom Mars	Jump&Run	1-	7/00
Lucky Luke	Jump&Run	2+	9/97
Mario Golf	Sport/Rollenspiel	1	12/99
Matthias Sammer Soccer	Sport	2+	6/97
Metal Gear Solid	Action/Adventure	2+	5/00
Metroid II – Return of Samus	Action/Jump&Run	2+	12/94
Mickey's Racing Adventure	Rennspiel	1-	1/00
Mission: Impossible	Action	1-	2/00
Mole Mania	Strategie	1-	4/97
Monster Max	Jump&Run/Adventure	2+	12/94
Mystic Quest	Action/Adventure	2+	2/95
Ottos Ottifanten – Baby Bruno's Alptraum	Jump&Run/Strategie	2+	7/98
Parodius	Shoot 'em Up	2+	6/94

Game Boy

ANTZ
Rettet die Ameisen!

Armer Ameiserich Z: Ein Heuschreckenschwarm bedroht seine Kolonie, und ausgerechnet er wurde dazu auserkoren, Hilfe zu holen. So begibt er sich auf eine abenteuerliche Reise durch 19 Jump&Run-Level voller Gefahren, Hindernisse und feindlich gesinntem Gefleuch. Abwechslung wird dabei groß geschrieben, sowohl in grafischer Hinsicht als auch den Spielverlauf betreffend. Ob springend, kriechend, kletternd oder an Lianen schwingend, Z ist stets gefordert und muss zudem originelle Aufgaben wie zum Beispiel den Bau einer Leiter aus Ameisen erfüllen.



Darüber hinaus bestichte *ANTZ* mit detaillierten, farbenprächtigen Umgebungen und äußerst geschmeidigen Animationen der Hauptfigur. Auch die Soundkulisse stimmt, sodass der Titel, von einigen unfairen Sprungpassagen einmal abgesehen, allen Jump&Run-Freunden warm ans Herz gelegt werden kann.



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Infogrames
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	19
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	10/99

FAZIT 2+

Battle Arena Toshinden
Totschinden

Die Kämpfer aus *Battle Arena Toshinden* erblickten das Licht der Welt auf der PlayStation, schafften jedoch kurz nach dem zweiten Teil der (inzwischen dreiteiligen) PSX-Serie 1996 den Sprung auf Nintendos Handheld. Trotz aller Skepsis konnte das Spiel sofort überzeugen. Es ist wirklich erstaunlich, dass es den Programmierern gelang, alle Special-Moves der Originalversion auf dem Game-Boy-Modul unterzubringen. Insgesamt warten 12 Kämpfer auf ihren Einsatz, von denen anfangs lediglich acht zur Verfügung stehen, die Übrigen müssen erst von euch freigespielt werden.

Die Steuerung geht erstaunlich gut von der Hand, und durch die vielen verschiedenen Charaktere ist auch genügend Langzeitmotivation garantiert. Wer das Turnier erfolgreich beenden konnte, der darf im Jet-Modus mit erhöhter Geschwindigkeit oder im Scorcher-Modus mit zusätzlichen Spezialattacken starten. Wem diese Vielfalt nicht reicht, dem steht schließlich noch die Möglichkeit offen, per Link-Kabel gegen einen menschlichen Kontrahenten anzutreten.



Bis auf die 3D-Optik enthält die GB-Version fast alles, was das PSX-Original hatte

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Takara/Laguna
Genre	Prügelspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	12 Kämpfer
Schwierigkeit	3 Stufen
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	6/96

FAZIT 2+

Beauty and the Beast
Spiel' mit mir



Wer hier gewohnheitsgemäß ein Jump&Run hinter der Disney-Filmumsetzung erwartet, liegt diesmal falsch. In bester *Mario Party*-Manier würfelt ihr euch auf einem Spielbrett nach vorn und müsst abhängig von dem Feld, auf dem ihr landet, unterschiedliche Minispielchen absolvieren. Dazu gehört zum Beispiel, als Biest gegen ein Rudel Wölfe anzutreten, in der Gestalt von Belle einen Hindernisritt zu meistern oder mit Lumière, der Öllampe, eine Überschwemmung zu verhindern. Im Übungsmodus dürft ihr euch diese Games in aller Ruhe einverleiben oder im Challenge-Modus vorgegebene Leistungen erbringen, bevor ihr im Story- oder Brettspielmodus zum eigentlichen Geschehen übergeht und gegen drei Computer-Gegner würfelt. Diese beiden Spielvarianten unterscheiden sich nur durch eine Rahmenhandlung im Story-Modus, die ansonsten wegfällt. Einen Vierspieler-Modus, an dem ihr abwechselnd mit euren Freunden teilnehmen dürft, könnt ihr außerdem freispielen. *Beauty and the Beast* überzeugt nicht nur technisch und grafisch, sondern vor allem durch den Abwechslungsreichtum der Mini-Games und eine beachtliche Langzeitmotivation. Einzig wegen des fehlenden Tiefgangs könnte es dem einen oder anderen Freak zu anspruchslos erscheinen.



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Disney/Left Field
Genre	Spielesammlung
Spieler	1–4
Level	–
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	2/00

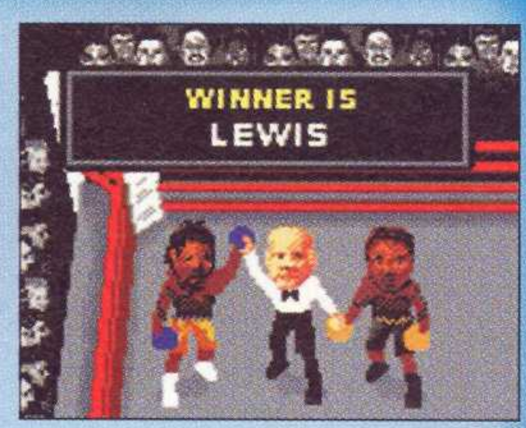
FAZIT 2+

Fame

Box Champions

Sport ist gesund

Allzu viele Boxspiele gibt es für den Game Boy ja nicht – gute Genre-Repräsentanten sind noch seltener. Daher kam EA Sports' *Box Champions* wie ein Segen über die Fan-Gemeinde des Faustkampfes für die Hosentasche. Und das nicht zu Unrecht: Von den Features wie Extras im Ring oder das Erstellen eines Boxers über die Steuerung und die Schlagvielfalt bis hin zu den Originalkämpfern à la Lennox Lewis, Sugar Ray Leonard und Muhammad Ali stimmt eigentlich alles. Nun, fast alles, denn die riesigen Köpfe der Athleten wirken sich zwar positiv auf den Wiedererkennungswert aus, lassen das Geschehen jedoch recht unseriös erscheinen. Doch dieser Schein trügt: Bierernste Auseinandersetzungen (wahlweise auch mit einem Bekannten per Link-Kabel), professionelle Kombinationen und Techniken, verbunden mit einer direkten und vielseitigen Steuerung sowie ausführliche Statistiken machen den ersten Eindruck, ein Fun-Game serviert zu bekommen, im Handumdrehen zunichte. Wenn ihr also nach einem Boxspiel für den Game Boy Color sucht, dann greift zu *Box Champions*!



Electronic Arts versteht es, ernst zu nehmende Sportspiele zu programmieren

Systeme	GBC
Hersteller	EA Sports
Genre	Prügelspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	10 Boxer
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	5/00

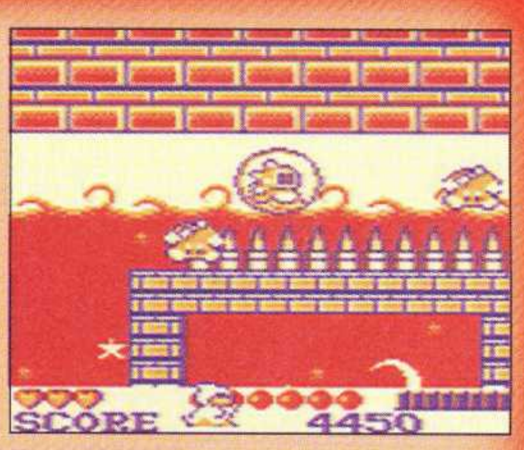


Bubble Bobble 2

Blasenschwäche

Die *Bubble Bobble*-Serie hat bereits eine lange Geschichte, die in den Spielhallen begann und auf beinahe allen Computer- und Videospielsystemen fortgesetzt wurde. Auch der Game Boy erhielt eine Umsetzung des Klassikers und mit der Fortsetzung *Bubble Bobble 2* eine besonders gelungene Variante. In der Rolle des kleinen Dinosauriers Robby gilt es, sich in vier Welten aus jeweils 20 Leveln gegen seltsame Kreaturen zu behaupten. Um dies erfolgreich zu tun, kann der niedliche, kleine Robby Seifenblasen auf seine Gegner loslassen. Wenn ein Widersacher von einer Blase berührt wird, hat dies zur Folge, dass sie ihn für einige Sekunden umhüllt und bewegungsunfähig macht. Nun müsst ihr schnell die Seifenblase zum Platzen bringen, damit sich der Eingeschlossene für immer verabschiedet und gleichzeitig ein Extra (zum Beispiel Energie oder Teleporter) erscheint.

Spätestens bei den Endgegnerkämpfen machen sich nostalgische Gefühle bemerkbar



Tückisch: Kommt ihr den Stacheln zu nahe, platzt die Blase und ihr fallt herunter

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Taito/Acclaim
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	4 Welten à 20
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	1 MBit
Test in TOTAL!	10/93



Bugs Bunny Crazy Castle 3

Mein Name ist Hase

Für Leute, die gerne ihr Hirn zermartern und dabei noch ihre Reflexe testen wollen, ist *Bugs Bunny Crazy Castle 3* ein gefundenes Fressen. In diesem hochgradig unterhaltsamen Strategie-Ableger habt ihr die Aufgabe, als Bugs Bunny in 60 Leveln den jeweiligen Ausgang zu finden. Dies erreicht ihr, indem ihr pro Stage acht Schlüssel einsammelt, die sich hinter einigen der zahlreichen Türen verbergen. Natürlich wird euch dieses Vorhaben nicht leicht gemacht. Zum einen rennen, springen und schießen euch wild gewordene Toons hinterher, und zum anderen habt ihr so manche Rätselnuss zu knacken, um voranzukommen. Da Bugs nicht springen kann (und das als Hase!), müsst ihr eure Wege über Leitern, Teleporter, Röhren oder Sprungfelder leiten. Gegen die Feinde könnt ihr euch nur wehren, wenn ihr Extras wie Hammer, Pistolen oder Bomben aufnehmt.

Crazy Castle 3 entpuppt sich stellenweise als harte Nuss, doch mit der nötigen Kombinationsgabe kommen anstatt Frust Motivation und Ehrgeiz auf. So schnell wird euch der Titel nicht loslassen, es ist einfach zu spannend, den richtigen Lösungsweg für die Level herauszufinden.



Daffy Duck ist ein ziemlich harter Gegner. Er verfolgt euch auf Schritt un d Tritt

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/Kemco
Genre	Strategie
Spieler	1
Level	60
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	4/99



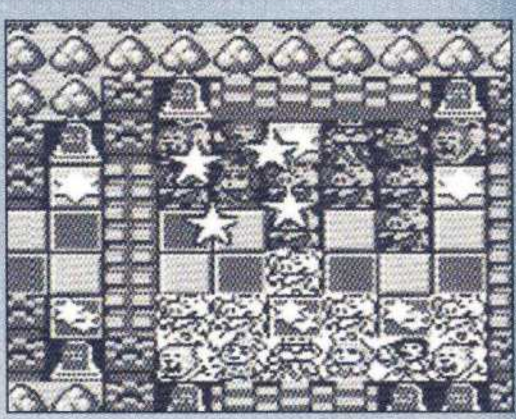
Hall of

Castle Quest

Rommee ist out

Action ist nicht alles, Spiele wie Hudsons *Castle Quest* beweisen das immer wieder. Gerade auf dem Game Boy mit seinem kleinen Bildschirm kann es von Vorteil sein, nicht alle Effekteregister zu ziehen, will man noch etwas erkennen. Bei diesem Titel besannen sich die Programmierer darauf, ihre Aufmerksamkeit in erster Linie dem Gameplay zu widmen. Die Präsentation des Titels ist zweckmäßig und intelligent, trotzdem hübsch anzusehen, aber nicht übertrieben.

Das Game ist eine Mischung aus Schach und einem Rollenspiel. Ihr führt eure Spielfiguren über das karierte Brett und tragt rundenbasierte Kämpfe mit Zahlenwerten aus. Diese Werte erhaltet ihr durch das Ziehen von Karten. Je stärker die entsprechende Figur ist, desto größer sind die Chancen auf eine hohe Karte. Derjenige Kontrahent, welcher die niedrigere Karte zog, muss nun einen Schlag mit der Keule hinnehmen und verliert daraufhin Energiepunkte. Rollenspieltypisch dürft ihr auch Magie einsetzen. Wer kreativ sein möchte, kann sich im Level-Editor austoben. *Castle Quest* ist ein fesselndes Spiel, um das Strategie-Fans kaum herumkommen werden – wenn sie es finden, also, Augen auf!



Um bei Castle Quest *eine Chance zu haben, braucht ihr einen klaren Kopf*

- Systeme: GB, GBC, SGB
- Hersteller: Hudson Soft
- Genre: Strategie
- Spieler: 1–2
- Level: 24 Spiele + Editor
- Schwierigkeit: mittel
- Speicherkapazität: 1 MBit
- Test in TOTAL!: 1/94

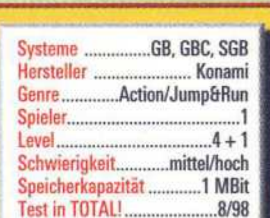


Castlevania II – Belmont's Revenge

Ruf! Mich! An!

Was wäre der Belmont-Clan ohne seine Familienpeitsche! Alles, aber nicht so legendär. Im zweiten *Castlevania*-Abenteuer für den Game Boy schlüpft ihr in die Rolle von Christopher Belmont, der seinen Sohn Soleiyu aus den Klauen von – na? – genau, Dracula befreien will. Um dies zu erreichen, muss er nicht nur die Gefahren in der Residenz des Grafen überstehen. Vorher warten vier weitere Schlösser auf unseren Helden. Alle fünf Level strotzen nur so vor Einfallsreichtum, Abwechslung und originellen Spielideen, die noch heute ihresgleichen suchen. Zudem findet ihr an vielen Stellen geheime Durchgänge oder versteckte Items wie zusätzliche Leben oder Energie. Selbstverständlich dürfen das Weihwasser und die Kreuze als Extrawaffen nicht fehlen. Sie erleichtern das Überleben zwar ein wenig, doch die wirklich happigen Gefahren gehen nicht von den Gegnern, sondern von den tückischen Fallen und Sprungpassagen aus, für deren Bewältigung ihr mitunter einige Versuche brauchen werdet. Dennoch bleibt *Castlevania II* immer fair und macht verteufelt viel Spaß, auch nach mehrmaligem Durchspielen, obwohl fünf Level nicht gerade viel sind. Leider steht das gute Stück nicht mehr in deutschen Läden. Übrigens: Der Soundtrack ist absolut hörenswert!

Würde Castlevania II *heutzutage erscheinen, käme die gleiche Begeisterung auf wie damals*



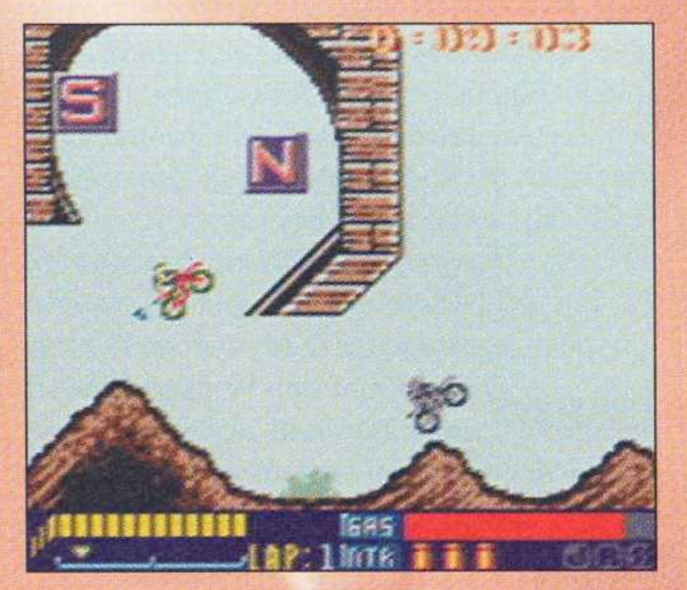
- Systeme: GB, GBC, SGB
- Hersteller: Konami
- Genre: Action/Jump&Run
- Spieler: 1
- Level: 4 + 1
- Schwierigkeit: mittel/hoch
- Speicherkapazität: 1 MBit
- Test in TOTAL!: 8/98



Crazy Bikers

Besser spät als nie

Ziemlich zu Beginn der Game-Boy-Ära erschien mit *Motocross Maniacs* ein ungewöhnliches und spaßiges Motorrad-Rennspiel. Mit einem Cross-Bike galt es, auf Strecken, die aus Loopings, Sprungschanzen, Rampen und allerlei Hindernissen bestanden, sein Können zu beweisen. Fast eine Dekade später erschien dann der Nachfolger namens *Crazy Bikers* für den Game Boy Color, der das alte Spielsystem vortrefflich wiederzugeben versteht und in vielerlei Hinsicht aufgebohrt wurde. Nach wie vor liegen auf den Strecken offensichtliche und verborgene Extras verteilt, die entweder euer Zeitlimit verlängern, euch Nitro für einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub geben, den Sprit auffrischen oder die Federung eures Krads verbessern. Neben dem Championship-Modus, in dem ihr euch zwischen zwei Klassen mit je fünf Kursen entscheiden könnt, stehen ein Zeitrennen sowie ein Zweispieler-Modus per Link-Kabel zur Wahl. Doch das wohl beste Feature ist der Strecken-Editor. Bis zu drei Kurse lassen sich ohne großen Aufwand erstellen und auf dem Modul verewigen. Was will man mehr?



- Systeme: GBC
- Hersteller: Konami
- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1–2 (Link-Kabel)
- Level: 10 Strecken + Editor
- Schwierigkeit: mittel
- Speicherkapazität: 8 MBit
- Test in TOTAL!: 11/99

FAZIT 2+

Cross Country Racing

Alles drin, alles dran

Konamis *Cross Country Racing* gehört neben *Top Gear Rally* zur absoluten Elite im Rennspielbereich. Besonders die hervorragende Steuerung zeichnet dieses Spiel aus und kann sich leicht mit der des erstgenannten Titels messen. Obwohl die Fahrzeuge größer und die Strecken dadurch enger sind, gewinnt ihr schnell ein Gefühl für die Boliden und meistert mit etwas Übung auch die gemeinste Haarnadelkurve mühelos.

Vor den Rennen dürft ihr – und das ist der große Vorteil gegenüber *Top Gear Rally* – euren Wagen auf die verschiedenen Witterungsverhältnisse einstellen, indem ihr an den Stoßdämpfern herumschraubt oder die passenden Reifen aufzieht. Wer eine gute Platzierung erzielt, bekommt Preisgelder, die in stärkere Motoren oder Turbos investiert werden. Da sich die Tauglichkeit der Reifen, der Stoßdämpfer und des Motors während des Fahrens verschlechtern, solltet ihr nicht vergessen, den Flitzer nach dem Rennen reparieren zu lassen. Vier Spielmodi inklusive eines Link-Duells, 14 Wagen und 20 Strecken tun ihr Übriges, um *Cross Country Racing* zu einem mindestens ebenbürtigen Rivalen von *TGR* zu machen. Racing-Fans müssen einfach zugreifen.



Wer sich nicht an die verschiedenen Untergründe anpasst, ist kein Rallyefahrer

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Konami
Genre	Rennspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	20 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	1/00



Donkey Kong

Bude zu, Affe tot

Nintendos erster großer Erfolg im Videospielbereich war der Automat *Donkey Kong* im Jahre 1981. Gleichzeitig stellte dieser Titel das Debüt des italienischen Klempners Mario dar, dessen Aufgabe darin bestand, in vier bildschirmfüllenden Stages seine Freundin aus den Klauen von Donkey Kong zu befreien.

Die Game-Boy-Fassung bietet, quasi als Intro, den kompletten Automaten plus zirka 100 weitere Level. Diese machen das eigentliche Spiel aus und sind in puncto Gamedesign deutlich anders gestaltet als die des Originals. Es genügt nun nicht mehr, den höchsten Punkt des Levels zu erreichen, Mario muss stattdessen einen Schlüssel ergattern und mit diesem zu einer verschlossenen Tür gelangen. Hinter der Tür verbirgt sich dann jeweils der Ausgang zum folgenden Level. Der besondere Reiz besteht darin, dass es teilweise äußerst knifflig ist, den richtigen Weg zu finden. Dabei unterscheiden sich die Level sehr stark voneinander, lästige Wiederholungen gibt es nicht. In diversen Zwischenkämpfen und einem genialen Endkampf tretet ihr Donkey Kong persönlich gegenüber und setzt ihm zu, indem ihr ihm Fässer an die Birne knallt. *DK* ist ein ausgezeichnetes Game, das sich vor ähnlich gearteten Titeln wie etwa *The Lost Vikings* (SNES) nicht verstecken muss.

Die neuen Level unterscheiden sich wesentlich von den vier Stages des Automaten

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	ca. 100
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	9/94



Donkey Kong Land 2

Mich laust der Affe

Der erste Teil der *Donkey Kong Land*-Serie konnte noch nicht überzeugen, da die Programmierer es offensichtlich zu gut gemeint hatten. Aber bekanntlich ist weniger mitunter deutlich mehr. Im Falle von *Donkey Kong Land 2* trifft dies definitiv zu. Weniger gerenderte Hintergründe sorgen für mehr Übersicht im Spiel, da die Darstellung nun aufgrund geringerer Details beim Scrollen nicht mehr so stark verschwimmt. Ansonsten haben die Entwickler aber nicht gespart. Die Charaktere begeistern durch aufwändige Animationen und eine perfekte Steuerung. Die Level wurden komplett neu designt, enthalten aber dennoch fast alle wichtigen Elemente des SNES-Originals *Diddy's Kong Quest*. Sämtliche Bonustiere sind vorhanden, und die Art der Rätsel wurde ebenso übernommen wie der grafische Stil der Level (z. B. Piratenschiff oder Lavaseen). Dixie und Diddy können zwar leider nicht den Huckepackwurf des Originals ausführen, und auch Cranky wurde der Einlass in das Keksmodul versperrt, dennoch ist dies der beste Teil der *DKL*-Triologie für den Game Boy.



Noch bessere Grafik und noch zehnmal mehr Übersicht: DKL 2 ist ein Hammer

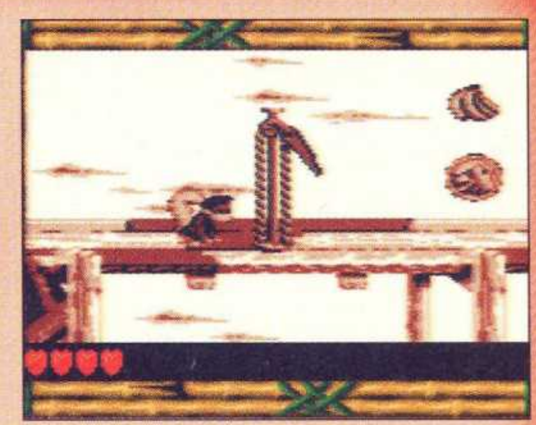
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/Rare
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	46
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	12/96



Donkey Kong Land 3

Warum ist die Banane krumm?

Gibt man dem Affen erst einmal Zucker, wird man ihn so schnell nicht wieder los. Sechs *Donkey Kong*-Spiele in drei Jahren (je drei für SNES und GB) sind eine beachtliche Leistung. Erneut haben Rares Entwickler bewiesen, dass sie einiges auf dem Kasten haben, auch auf Nintendos kleinem Kekskasten. *Donkey Kong Land 3* präsentiert sich gewohnt spektakulär mit einer zauberhaften Render-Grafik und einer nahezu perfekten Spielbarkeit. Leider fehlen die wirklich neuen Ideen. Das heißt aber nicht, dass *DKL 3* ein schlechtes Spiel wäre (sonst wäre es kaum in unserer „Hall of Fame"), es bleibt lediglich etwas hinter dem ausgezeichneten zweiten Teil zurück. Anfänger könnten sich möglicherweise jedoch gerade mit *DKL 3* anfreunden, da der Schwierigkeitsgrad insgesamt niedriger ausgefallen ist als bei den Vorgängern. Bis allerdings sämtliche versteckten Räume und Extras gefunden sind, dürfte einige Zeit ins Land gezogen sein, weshalb auch Profis den Kauf des Moduls mit Sicherheit nicht bedauern werden.



Auch der dritte Teil der Trilogie macht Spaß, obwohl die neuen Ideen fehlen

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/Rare
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	36
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	12/97



Dragon Quest Monsters

Schnapp' sie dir alle!

Hier zu Lande hat man noch nicht viel von der Rollenspielserie *Dragon Quest* gehört, doch in Japan ist sie noch begehrter als *Final Fantasy*. Nach dem gigantischen Erfolg von *Pokemon* entschloss sich auch Enix, ins Monster-Tausch- und -sammelgeschäft einzusteigen, und schuf *Dragon Quest Monsters*. Vom Grundprinzip des Spiels ausgehend haben sich die Entwickler bei Nintendo bedient: Ihr übernehmt die Rolle eines kleinen Jungen, der die verschiedensten Arten von Monstern fangen und trainieren soll, damit er gegen andere ‚Ungetüme' eine Chance hat. Abgesehen davon beweist *DQM* Eigenständigkeit und ist alles andere als ein lahmer Abklatsch. Speziell die Möglichkeit, die Monster untereinander zu paaren und somit neue Rassen zu erschaffen, verdient eine Auszeichnung. Es gibt 46.225 verschiedene Varianten, die Kreaturen zu kreuzen und satte 215 dieser Wesen zu entdecken. Zudem kämpft ihr ausschließlich in Dungeons und anderen unterirdischen Bereichen anstelle einer Oberwelt. Besitzt einer eurer Freunde dieses Spiel, könnt ihr eure Monster über die Link-Option gegeneinander antreten lassen. Wer gewinnt, erhält das Monster des Verlierers, der erneut auf die Jagd gehen muss. *Dragon Quest Monsters* stellt nicht nur eine Alternative zu *Pokémon* dar, sondern ist auch denjenigen zu empfehlen, die eben genannten Titel bereits besitzen. Glaubt uns, ihr werdet euren Spaß haben!



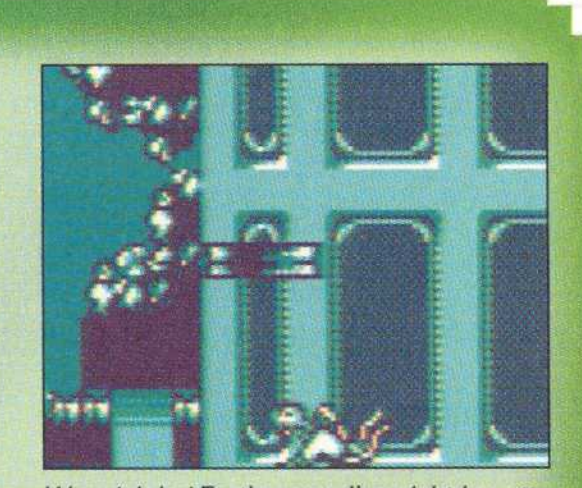
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Enix
Genre	Pokémon/RPG
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	215 Monster
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL!	2/00



Earthworm Jim

Eat Dirt!

Während Rare im Jahre 1994 mit *Donkey Kong Country* die Messlatte für Grafikqualität in die Höhe schraubte, verpassten David Perry und seine Programmiererkollegen des Entwicklers Shiny Entertainment dem SNES eine Wurmkur, die es in sich hatte. *Earthworm Jim* war zwar nicht so erfolgreich wie *DKC*, ging dafür jedoch als eines der skurrilsten Games der vergangenen Jahre in die Videospielgeschichte ein. Wenige Monate später trieb der Regenwurm im intergalaktischen Raumanzug auch auf Nintendos Kleinstem sein Unwesen, und die GB-Version kann sich noch immer mehr als sehen lassen. Die Steuerung ist zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig, da die Tasten teilweise mehrfach belegt sind, an seinem unverwechselbaren Charme hat Jim jedoch nichts eingebüßt. Vom Bungee-Sprung über die Tauchglockenfahrt bis zum Hamsterrodeo und unzähligen Kampf- und Sprungpassagen bietet das Minimodul alle Level der Originalversion und ebenso viel Dauermotivation.



Wer sich bei Earthworm Jim *nicht kaputtlacht, hat sich noch nie im Leben gefreut*

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Virgin Int./Shiny Ent.
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	9
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	8/95

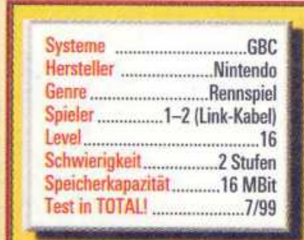


Fame

F-1 World Grand Prix

Machet, Schumi!

Mit der Königsdisziplin des Rennsports gelang Nintendo auch der Sprung aufs Siegertreppchen der GB-Rennspiele. Kein anderer Genrekollege bietet euch eine dermaßen umfangreiche Options- und Feature-Palette wie dieser. Nahezu alles, was ihr von ‚großen' Formel-1-Spielen kennt, findet ihr in dem mit 16 MBit prall gefüllten Modul wieder. Fünf Spielmodi (Grand Prix inklusive Freitags- und Samstagstraining sowie Qualifikation, Einzelrennen, Zeitfahren, Szenario mit 16 individuellen Aufgabenstellungen und Duell mit einem Kumpanen über Link) stehen zur Disposition. Ihr könnt diverse Wageneinstellungen vornehmen, die sich erheblich auf das Fahrverhalten auswirken und fahrt bei unterschiedlichen Wetterbedingungen. Zudem könnt ihr euren Wagen in der Box reparieren lassen, sollte er Schaden nehmen, und sogar zwischen fünf verschiedenen Reifenarten wählen. Die Steuerung ist makellos, und bis auf die faden Hintergründe kann auch die Grafik überzeugen. Die Lizenz der '98er-Rennsaison erlaubt es euch, mit Schumi, Heinz-Harald – oder wen immer ihr verehrt – auf (fast) authentischen Strecken um die Pole Position zu fahren.



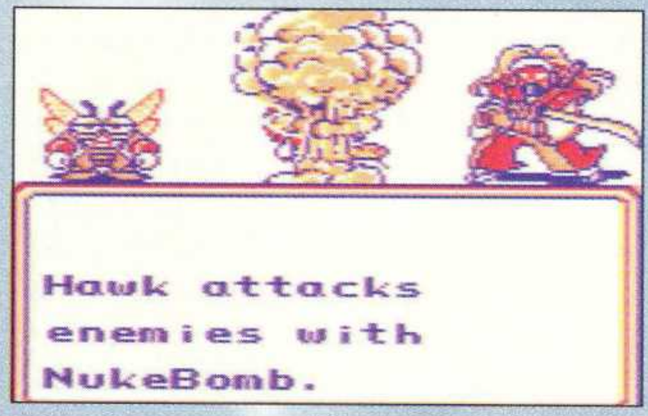
Systeme	GBC
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	16
Schwierigkeit	2 Stufen
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL!	7/99



Final Fantasy Legend II

Zum Träumen und Dahinschmelzen

Als Square noch nicht so weltberühmt war, hat sie sich ins Zeug gelegt wie kaum ein anderer Entwickler, um einige der edelsten Software-Perlen der Videospielgeschichte zu produzieren. Eines dieser Prunkstücke erhaltet ihr mit *Final Fantasy Legend II* (wenn ihr es noch irgendwo findet). Nie wieder gab es ein GB-Rollenspiel mit einer dermaßen herzzerreißenden Storyline, die nahezu alle eure Gemütszustände abruft. Wer diesen Titel einmal durchgespielt hat, wird ihn sein Leben lang nicht vergessen können. Zu ergreifend und mitreißend ist das Abenteuer, das als Suche nach dem Vater des Helden anfängt und über unzählige Geschehnisse und überraschende Wendungen beim Weltuntergang zu enden droht. Unterlegt mit einigen der umwerfendsten Melodien, die je aus einem Game-Boy-Lautsprecher tönen durften, könnt ihr gar nicht anders, als tief in das Spiel zu versinken und die Erlebnisse des vierköpfigen Heldentrupps als eure eigenen zu empfinden. Dass *FFL II* keine glatte Eins bekam, liegt einzig und allein am niedrigen Schwierigkeitsgrad, der nicht nur geübte Rollenspiel-Fans ziemlich unterfordert. Aber das merkt ihr erst, wenn ihr durch seid.



Wie viele Gegner, Items, Rüstungen oder Waffen in FFL II enthalten sind, ist kaum noch zählbar



Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Squaresoft/Sunsoft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Level	–
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	5/99

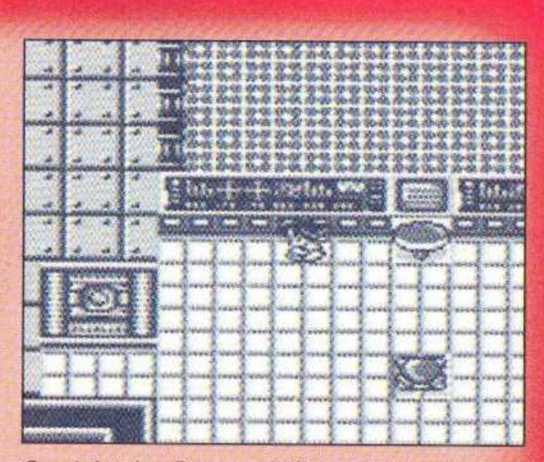


Final Fantasy Legend III

Legenden der Leidenschaft

In *Final Fantasy Legend III* erwartet euch ein weiteres Rollenspiel der Extraklasse. Es ist kaum zu glauben, wie es den Entwicklern gelungen ist, ein derart umfangreiches Abenteuer in das nur 2 MBit kleine Modul zu quetschen. Ihr führt eine Gruppe von vier Glücksjägern, wobei sich dem Trupp von Zeit zu Zeit ein fünftes Mitglied anschließt. Auf dem Weg durch mehrere Parallelwelten gilt es, die 13 Einzelteile des zerbrochenen Raumschiffs Talon zu finden. Nachdem es wieder zusammengesetzt wurde, könnt ihr endlich den Kampf gegen das Böse aufnehmen. Der Sound ist wesentlich moderner ausgefallen als im Vorgänger, was der Atmosphäre ein wenig schadet. Dennoch erwartet euch mit *Final Fantasy Legend III* ein ausgezeichnetes Rollenspiel, das voller Rätsel und Überraschungen steckt. Sollte es den Weg in den Modulschacht gefunden haben, wird es euch so schnell nicht mehr loslassen. Nur die Nachwirkungen fallen weniger extrem aus als in Teil II.





So sieht das Raumschiff von innen aus. Ein alter Mann erteilt euch dort Tipps

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Squaresoft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Level	–
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	11/93

FAZIT 1

Golf King

König Golf regiert die Welt

Mit *Golf King* erhalten Game-Boy-Color-Fans die Möglichkeit, ihr Können auf drei unterschiedlichen Golfkursen zu testen und im Turnier gegen 23 computergesteuerte Sportler anzutreten. Wer von euch in diesem Sport nicht so bewandert ist, kann anfangs bei den Trainingsstunden von Sir Bobby noch so einige wichtige Kniffe erlernen. Schon nach einer kurzen Eingewöhnungszeit habt ihr das richtige Timing raus. Auf Wunsch gibt euch euer Caddie vor jedem Loch Ratschläge und macht euch auf Gefahrenquellen wie starke Windböen oder Sandbunker aufmerksam. Er rät euch auch, welchen Schläger ihr benutzen solltet. Ob ihr seinen Einschätzungen Vertrauen schenkt, ist jedoch eurem Urteilsvermögen vorbehalten.
Das Spielgeschehen betrachtet ihr aus der Vogelperspektive. Ihr habt jederzeit die Möglichkeit, euch die zu spielende Bahn genauer anzusehen. Durch die gute Kameraführung ist immer eine optimale Übersicht gewährleistet. Euer Spieler ist nett animiert, und die Kurse haben einige schwer zu spielende Löcher für euch parat. Über Link-Kabel könnt ihr sogar gegen einen Freund antreten und den Titel des Champions unter euch ausspielen.



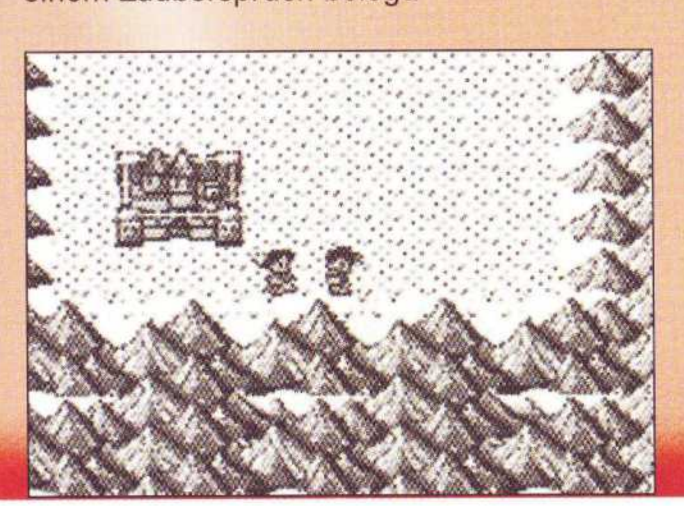
Systeme ....GBC
Hersteller .. Crave Entertainment
Genre........................Sport
Spieler..............1–2 (Link-Kabel)
Level.........................3 Kurse
Schwierigkeit...................mittel
Speicherkapazität ....8 MBit
Test in TOTAL! 7/00

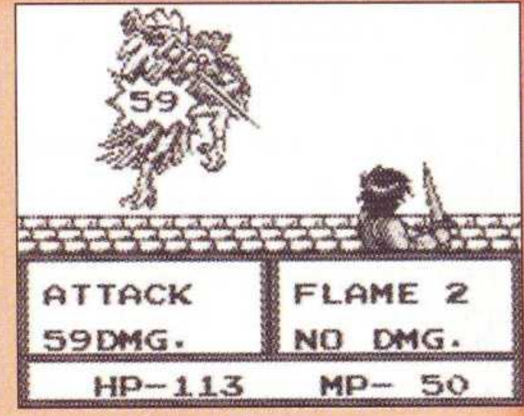


Great Greed

Nieder mit dem König!

Wer mit der englischen Sprache nicht auf absolutem Kriegsfuß steht, der sollte Namcos Rollenspiel ins Auge fassen. Ihr schlüpft in die Puschen eines Helden, den es durch Zufall in eine vollkommen andere Epoche verschlagen hat. Damit er in seine Zeit zurückkehren kann, benötigt ihr ein Zauberbuch, welches jedoch im Besitz des fürchterlichen Bio-Haz ist. Dieser hat das gesamte Königreich Greene Country unterjocht und hetzt euch jede Menge Monster auf den Hals. Kämpft euch durch die Gefilde des Königreichs, befreit dessen acht Länder von der Macht des unangenehmen Bio-Haz und verschafft der Bevölkerung ein sorgenfreies Leben! Ein besonderes Lob verdient das komfortable Kampfsystem. Mit den Buttons könnt ihr den Gegnern nach der guten alten Hau-drauf-Methode zusetzen, die Richtungen des Steuerkreuzes sind mit jeweils einem Zauberspruch belegt.





Ein unkompliziertes Kampfsystem und eine spannende Story zeichnen GG aus

Systeme ....GB, GBC, SGB
Hersteller .... Namco
Genre........................Rollenspiel
Spieler...1
Level..............................8 Welten
Schwierigkeit.....................mittel
Speicherkapazität ....2 MBit
Test in TOTAL! 1/94



Harvest Moon GB

Sieh zu, dass du Land gewinnst!

Harvest Moon GB erlaubt es, einen Bauernhof zu bewirtschaften. Als Farmer oder Farmerin heißt es zunächst, ein Feld zu bestellen, das ihr erst einmal von Büschen, Baumstümpfen und Felsbrocken befreien müsst. Wurde die erste Saat geerntet, verkauft ihr sie und könnt für euer Geld im nahe gelegenen Dorf bessere Gerätschaften und Samen oder auch Zuchtvieh erstehen. Außerdem bietet sich dort die Gelegenheit, einen Lebenspartner zu finden. Über die Link-Funktion habt ihr des Weiteren die Möglichkeit, mit einem Kumpel Vieh und Saat zu tauschen.
Es ist kaum zu glauben, welche Faszination der Bauernalltag ausübt. Da es viel zu tun gibt, wird das Landleben nie langweilig und motiviert stets zum Weiterspielen. Die ständige Speicherfunktion kommt wie gerufen, weil ihr auch unterwegs ackern und jederzeit ausschalten könnt, ohne dass der Spielstand flöten geht.





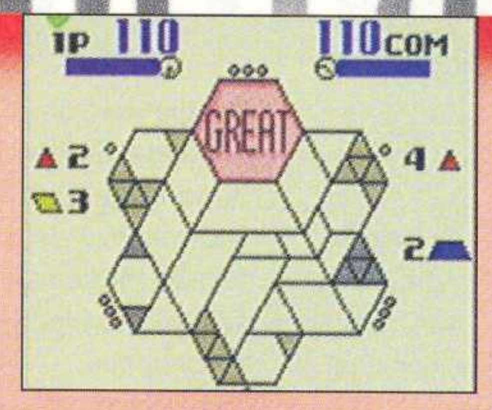
Systeme ....GB, GBC, SGB
Hersteller .... Nintendo/Natsume
Genre...........................Strategie
Spieler..........1 (Auktion per Link)
Level ....–
Schwierigkeit.....................mittel
Speicherkapazität ....2 MBit
Test in TOTAL! 1/99

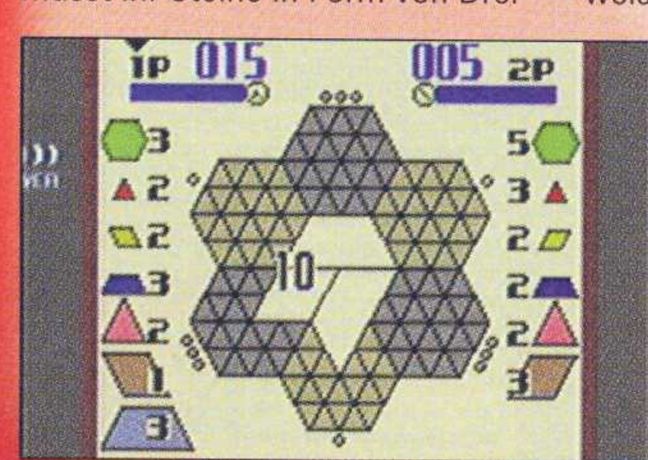
FAZIT 2+

Fame

Hexcite
Hex, Hex!

Für alle Puzzlefreunde ist *Hexcite* ein wahrer Hammer. Von der Mitte des Spielbretts aus, das aus sieben Sechsecken besteht, müsst ihr Steine in Form von Dreiecken, Trapezen und Sechsecken platzieren. Dies geschieht immer abwechselnd mit einem Mitspieler, der computergesteuert oder menschlich sein kann. Erfreulicherweise könnt ihr nicht nur per Link, sondern auch abwechselnd auf einem Gerät gegeneinander antreten. Punkte sammelt ihr durch das Ablegen der Steine sowie das Ausfüllen der sechs Rahmensechsecke. Minuspunkte bekommt ihr für jeden Stein, der am Ende übrig bleibt. Daher ist es sinnvoll, das Feld so zu bebauen, dass ihr euren Gegner blockiert. Doch ihr dürft nicht wahllos ablegen, ein Stein muss immer andere berühren. Ihr ahnt anfangs nicht, wie komplex die Möglichkeiten sind, die sich hinter diesem einfachen Prinzip verbergen. Da die Steuerung schnell verstanden ist, hat der Anfänger genauso viel Spaß wie der Fortgeschrittene, der sich über die Vielfalt der Lösungswege freut.





Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Puzzlespiel
Spieler	1–2 (auch Link-Kabel)
Level	16
Schwierigkeit	mittel/hoch
Speicherkapazität	1 MBit
Test in TOTAL!	2/99



King of Fighters 95
Kampf um die Krone

Mit der Umsetzung von *King of Fighters* (erstmals in der Spielhalle und dann auf SNKs Heimkonsole Neo•Geo in Erscheinung getreten) beweist Takara nach *Toshinden* erneut, dass Prügelspiele auf dem Game Boy nicht *Street Fighter* heißen müssen, um keine Enttäuschung zu sein. Die beeindruckende Anzahl von insgesamt 15 Charakteren (plus zwei Endgegner) nimmt am ultimativen Turnier um den König der Kämpfer teil, wobei immer zwei Teams aus je drei Mitgliedern gegeneinander antreten. Sämtliche Moves des Originals finden sich auch auf dem Keksmodul wieder, das Ausführen der teilweise äußerst originellen Spezialtechniken ist kein Problem. Sogar die spektakulären Super-Specials, die ihr nur anwenden könnt, wenn der Energiebalken bedrohlich geschrumpft ist, haben ihren Platz im Modul gefunden. Wer es lieber gesellig mag, kann per Link-Modus gegen einen menschlichen Kontrahenten kämpfen. Getreu dem Motto: Wenn schon Kontaktpflege, dann aber bitte Vollkontakt.





Die Figuren sind kleiner als in Street Fighter II, *dafür haben sie mehr Tricks drauf*

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Takara/Laguna
Genre	Prügelspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	15 + 2 Kämpfer
Schwierigkeit	3 Stufen
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	8/96



King of Fighters – Heat of Battle
Hitzeschläge

Takara hat es tatsächlich geschafft, mit dem 1998 erschienenen *KoF*-Nachfolger noch einen draufzusetzen. Vor allem im Hinblick auf das Original *King of Fighters 96* (Neo•Geo) ist diese Umsetzung schier unglaublich. Bis auf ein paar Kämpfer und einen nebensächlichen Spielmodus findet ihr eigentlich alles wieder, was ihr auch im ‚großen Bruder' bekommt. Sämtliche Specials, Superattacken, Ausweichmanöver, Provokationen und sonstige Techniken wurden übernommen und gehen leicht von der Hand. Was die Neo•Geo-Version nicht bieten konnte, war ein Combo-System, das nun fleißig mitzählt, wie viele Treffer in Folge ihr anbringen konntet. Ein makelloses Gameplay, die leichtgängige und vielseitige Steuerung sowie stolze 17 Kämpfer lassen das Herz jedes Prügel-Fanatikers höher schlagen. *Street Fighter II* hat mit diesem Titel ernst zu nehmende Konkurrenz erhalten.



Mr. Karate (links im Bild) war bisher bei keinem King of Fighters-*Teil vertreten*

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Takara/Laguna
Genre	Prügelspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	17 Kämpfer
Schwierigkeit	3 Stufen
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	5/98



Kirby's Pinball Land

Flippern mit dem rosa Kissen

Mit einem echten Flipper in der Hosentasche sieht man schon ziemlich blöd aus. Wer einen Game Boy besitzt, kann mit Kirby's Pinball Land gleich drei hervorragende Flipper jederzeit griffbereit haben. Dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades eignet sich das Spiel auch für Anfänger. Wer jedoch bis zum Endgegner, König Dedede, vordringen möchte, muss sich gehörig anstrengen und die Bosse der einzelnen Flipper besiegen. Der Zugang steht offen, nachdem bestimmte Ziele und Warp-Sterne freigelegt und getroffen werden. Jeder Flipper besteht aus drei Bildschirmen. Zugunsten der Spielbarkeit wird zwischen den verschiedenen Screens umgeschaltet, ein verwirrendes Scrolling entfällt. HALs Kirby macht als Spielkugel eine gute Figur. Es ist beachtlich, wie realistisch das Rollverhalten des sympathischen Helden ist. KPL ist ein fantastischer Game-Boy-Titel, der den Wunsch nach immer höheren Highscores zur Sucht werden lässt. Absolute Profis finden das Spiel möglicherweise etwas zu einfach.





Die unterschiedlichen Spieltische bieten jede Menge Fun und Abwechslung

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/HAL
Genre	Flipper
Spieler	1
Level	3 Tische + Bonus
Schwierigkeit	niedrig
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	3/94



Kirby's Star Stacker

Puzzlen mit dem rosa Kissen

Nach wie vor gehört Tetris zu den beliebtesten und besten Game-Boy-Titeln. Viele Puzzlespiel-Varianten, gute wie schlechte, eiferten dem Erfolg des Millionen-Sellers nach, Kirby's Star Stacker ist eine der gelungensten. Die Idee ist inzwischen nicht mehr originell, hat von ihrer Faszination allerdings nichts verloren. Herabfallende Bausteine müssen durch vorausschauendes Handeln so geschickt platziert werden, daß zwei gleiche Exemplare neben- oder übereinander liegen bleiben und sich infolgedessen in Luft auflösen. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, rutschen vom unteren Bildschirmrand von Zeit zu Zeit neue Steine nach. Sterne sind eigenwillig und wollen von anderen Symbolen eingeschlossen werden, Metallplatten müssen nach dem genannten Schema zweimal bearbeitet werden. Vier Level aus jeweils vier Stages fordern euer Geschick. Habt ihr sie gemeistert, wird ein weiterer, sehr schneller Level freigelegt. Puzzlespiele machen bekanntermaßen auch zu zweit eine Menge Spaß, und wer möchte, kann sich via Link-Kabel der Herausforderung, gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut anzutreten, stellen.



Eine überaus gelungene Variante des alten und faszinierenden Tetris-Prinzips

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo/HAL
Genre	Puzzlespiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	4 à 4 Stages
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	5/97



Klustar

Tetris für Fortgeschrittene

Originelle Spielprinzipien sind bei Puzzlespielen selten geworden. Klustar bildet eine erfreuliche Ausnahme, obwohl die Steine, die es abzubauen gilt, denen von Tetris gleichen. Allerdings kommen sie nicht nur von oben, sondern auch von links, rechts und unten auf die Mitte des Bildschirms zugeflogen. Eure Aufgabe besteht darin, lückenlose, quadratische Flächen aufzubauen, um die Klötze wieder verschwinden zu lassen. Wurden ein paar Steine aufgelöst, ziehen sich die verbleibenden Stücke zusammen und geben wieder genügend Platz frei. Mithilfe eines Cursors lassen sich die einzelnen Bauteile aufnehmen und drehen. Die ganze Angelegenheit gestaltet sich äußerst knifflig und bringt eure Reflexe und Gehirnzellen gehörig in Schwung. Für den Anfang solltet ihr euch für eine Spielvariante entscheiden, bei der die Steine nur aus zwei Richtungen kommen. Mit einem Gleichgesinnten dürft ihr über die Link-Funtion Duelle austragen. Auch wenn die Phrase abgedroschen klingen mag – es ist so: Klustar macht süchtig!

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Infogrames
Genre	Puzzlespiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	2 Spielmodi
Schwierigkeit	8 Stufen
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	6/99

FAZIT 1

Legend of the River King

Petri Heil!

Mit einer Angelrute im Gepäck macht sich der Held aus *Legend of the River King* auf die Suche nach dem legendären Guardian-Fisch, der seiner schwer kranken Schwester helfen kann. Doch bis dahin ist es ein weiter und gefahrenvoller Weg. Durch Verwendung der richtigen Köder und Angelhaken begebt ihr euch auf die Suche nach geeigneten Angelplätzen. Was ihr so an Land zieht, könnt ihr verkaufen und dafür zum Beispiel bessere Köder, Netze oder Angeln mit größerer Reichweite erstehen. Auch für Nahrung müsst ihr sorgen, denn oftmals werdet ihr rollenspieltypisch von Feinden wie Riesenaffen oder Spinnen angegriffen, die euch mitunter ziemlich entkräften. Außerdem wollen auch die energiekostenden Floßfahrten zu späteren Leveln unbeschadet überstanden werden. Die Mischung aus Angel- und Rollenspiel kann als überaus gelungen bezeichnet werden und motiviert wochenlang. Immerhin gibt es 40 verschiedene Fischarten, die à la *Pokémon* in einem Tagebuch verzeichnet werden, sobald ihr sie gefangen habt.



Das Angeln gestaltet sich anfangs schwierig, ist aber nur eine Frage des Timings

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Victor Interactive
Genre	Angelspiel
Spieler	1
Level	4 + 1
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	7/99



Looney Tunes Collector – Attacke vom Mars

Jubel, Trubel, Heiterkeit

Bugs Bunny muss den Marsmenschen Marvin an der Zerstörung der Erde hindern. Marvin benötigt für seinen Plan zehn Teile eines Teleporters, die ihr vor ihm entdecken solltet. Ihr betrachtet einen Großteil des Spielgeschehens aus der Vogelperspektive. Nur dann und wann wechselt die Kamera in eine Seitenansicht, beispielsweise bei Duffy Ducks Tauchgängen. In den 20 Leveln gibt es jede Menge nützlicher Gegenstände wie Goldmünzen oder Karotten zu finden. Letztere spenden wichtige Lebensenergie. Außerdem trefft ihr in den Stages immer wieder auf bekannte Charaktere aus den Cartoons, die euch zum Zweikampf herausfordern. Gewinnt ihr den Fight, könnt ihr sie jederzeit im Spiel einsetzen. Im Zweispieler-Modus könnt ihr wahlweise mit einem Freund erspielte Charaktere und Gegenstände tauschen oder sie als Wettpfand bei einem der sechs Mini-Games einsetzen. Grafisch und akustisch bekommt ihr nur das Beste geboten. Alle Figuren besitzen einen hohen Wiedererkennungswert, und der qualitativ gute Soundtrack untermalt das Geschehen sehr passend. Wer Jump&Runs mag, kommt an *Attacke vom Mars* nicht vorbei!





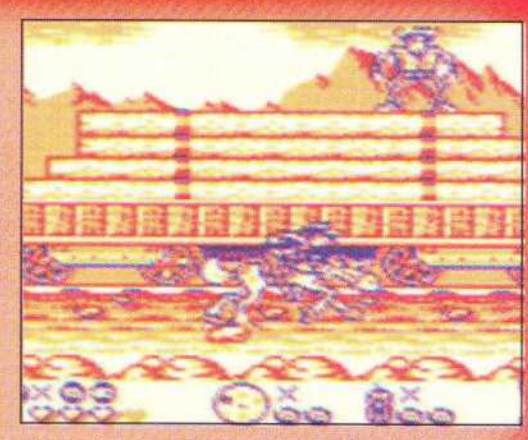
Systeme	GBC
Hersteller	Crave Entertainment
Genre	Jump&Run
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	20
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	7/00



Lucky Luke

Bist so weit, weit von zu Haus

Pünktlich zum 50sten Geburtstag des Comic-Klassikers *Lucky Luke* verhalf Infogrames dem einsamen Cowboy zu Videospiel-Ehren. Der Gute hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber nach wie vor schneller als sein Schatten, wenn es um das Zücken seines Revolvers geht. Die Programmierer haben es geschafft, den Cowboy sehr detailliert auf dem Game Boy umzusetzen, sodass echte Comic-Stimmung aufkommt. Natürlich sind es mal wieder die Gebrüder Dalton, die unserem Helden Probleme bereiten. Auf der Jagd nach ihnen müsst ihr unter anderem Leitern besteigen, Galgenstricke zum Schwingen benutzen und euch über Wäscheleinen zu den nächsten Gebäuden hangeln. Hinter einigen Häuserwänden verstecken sich Extras, die es per Dynamit freizusprengen gilt. Die Entwickler von Infogrames schaffen es tatsächlich immer wieder, die Helden vergangener Tage auf diversen Konsolen wieder aufleben zu lassen. *Lucky Luke* ist sein Geld wert.



Jolly Jumper, Lukes treuer Begleiter, ist natürlich auch mit von der Partie

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Infogrames
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Level	8 + 3
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	9/97



Mario Golf

Ein Klempner auf Abwegen

Wie sollte es anders sein: Das beste GB-Golfspiel kommt mal wieder von Nintendo. Wahlweise mit Mario, Luigi, Bowser sowie sieben weiteren Charakteren oder mit einem selbst erstellten Golfer beweist ihr euer Können auf insgesamt vier Kursen. Die genial einfache Steuerung erlaubt euch in jeder Situation ein genaues Abschlagen. Ein wenig Übung benötigt ihr allerdings schon, und die bekommt ihr im Rollenspiel-Modus. Dort tretet ihr in einen Club ein und könnt euch mit den Mitgliedern unterhalten, die euch ab und zu Aufgaben stellen, durch die ihr quasi spielend das Golfen erlernt. Gewinnt ihr gegen die vier Besten, könnt ihr Mitglied im nächsten Club werden.

Besonders originell ist die Idee, auf dem Game Boy erstellte Charaktere per Adapter in *Mario Golf 64* laden zu können und in 3D zu golfen. Fast schon selbstverständlich, aber nicht minder spaßig ist dagegen der Zweispieler-Link-Modus.



Mario Golf *spielt sich herrlich unkompliziert und wird euch lange Zeit begeistern*

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Sport/Rollenspiel
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	4 Kurse
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	12/99

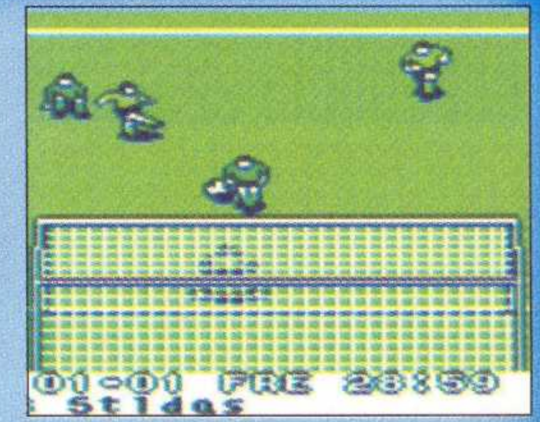


Matthias Sammer Soccer

Wo sammer? Da sammer!

Matthias Sammer wurde 1997 zum Fußballer Europas gekürt. Der Hersteller Tomy nutzte die Popularität des Sportlers und veröffentlichte für den Game Boy ein Fußballspiel mit seinem Namen im Titel. Trotz fehlender FIFA-Lizenz befinden sich fast alle Bundesligavereine im Spiel. Die Nachnamen wurden geschickterweise einfach weggelassen, der echte Fußball-Fan erkennt die Spieler ohnehin anhand der Vornamen. Die komplette Saison wird dank integrierter Batterie automatisch auf dem Modul gespeichert. *Matthias Sammer Soccer* lässt sich hervorragend spielen, aufgrund der genauen Steuerung sind gekonnte Dribblings kein Problem. Leider ist der Spielfeldausschnitt ein wenig zu klein geraten, dadurch geht die Übersicht etwas verloren. Um einigermaßen vernünftige Pässe spielen zu können, müsst ihr schon genau wissen, wo die Mitspieler gerade stehen. Für die Bundesliga auf Reisen ist *Matthias Sammer Soccer* eine ausgezeichnete Wahl.





Sucht ihr ein Fußballspiel für den Game Boy, greift zu Matthias Sammer Soccer!

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Tomy/Laguna
Genre	Sport
Spieler	1
Level	16 Mannschaften
Schwierigkeit	3 Stufen
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	6/97



Metal Gear Solid

Auch klein ganz fein

Solid Snake, der Held des Spiels und ausgebildeter Einzelkämpfer, ist unterwegs in einer streng von Terroristen bewachten Basis, die eine mächtige, mobile Raketenabschussbasis namens Metal Gear in ihre Gewalt gebracht haben. Ihr übernehmt die Rolle Snakes und habt die Aufgabe, bis zu Metal Gear vorzudringen. Dabei solltet ihr penibel darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Wer blindlings auf die Feinde zurennt, hat nicht den Hauch einer Chance. Wehrlos seid ihr jedoch nicht, im Laufe des Abenteuers werdet ihr verschiedene Waffen finden. Unterwegs wird die ziemlich komplexe und spannende Story durch Funkverkehr und Zwischensequenzen weitergeführt. Neben dem Story-Modus stehen zusätzlich 180 Trainingsmissionen bereit, in denen ihr eure Aktionen perfektionieren könnt. Außerdem könnt ihr zwei Game Boys linken und gegen einen menschlichen Agenten euer Können beweisen. *Metal Gear Solid* bietet euch einige Stunden actiongeladene Unterhaltung und bleibt bis zum Ende aufregend. Action- und Adventure-Freunde müssen einfach zugreifen.

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Konami
Genre	Action/Adventure
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	13 + 180 Trainingslevel
Schwierigkeit	5 Stufen
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL!	5/00

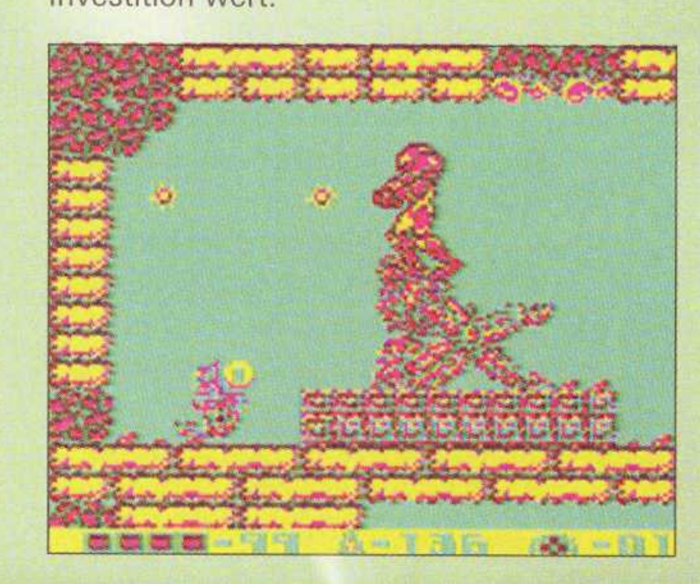


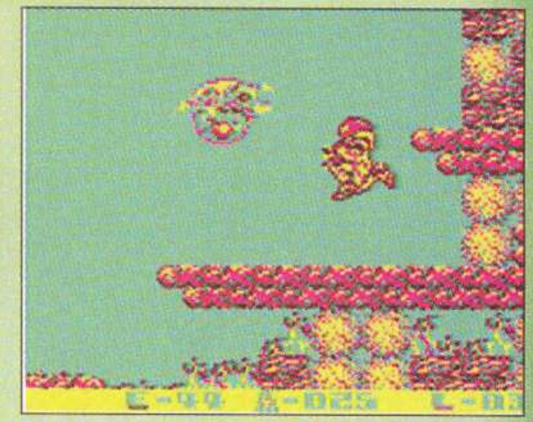
Fame

Metroid II – Return of Samus

Frauen an die Macht

Samus Aran, die erste Videospielheldin in einem Action-Jump&Run, hatte bereits NES-Erfahrung, als sie dieses erste Abenteuer auf dem Handheld erlebte. Die ausgezeichneten Fähigkeiten der starken Frau, die sie durch die vielen Extras in dem umfangreichen, unterirdischen Labyrinth bekommen kann, machen sie zu einer der vielfältigsten Figuren ihres Genres. Zahlreiche Waffen und ein ausgeklügeltes Leveldesign mit aggressiven Endgegnern lassen den galaktischen Kampf gegen die Metroiden zu einem der spannendsten Sprite-Spektakel auf dem Game Boy werden. Auch neun Jahre nach dem Erscheinen hat dieses Modul absolut nichts von seinem Reiz eingebüßt und ist nach wie vor eine Investition wert.





Je weiter ihr vordringt, desto ausgewachsener und bedrohlicher werden die Feinde

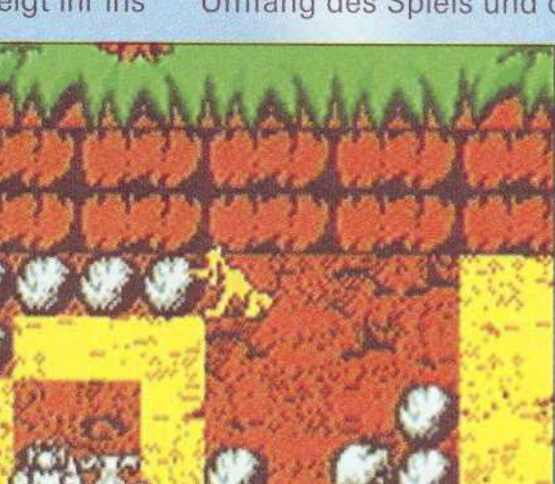
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Action/Jump&Run
Spieler	1
Level	–
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	12/94



Mickey's Racing Adventure

Micky als Rennmaus

Kater Karlo, der alte Halunke, hat die Dekoration für den Karnevalsumzug geklaut und will sie nur wieder herausrücken, wenn ihr in verschiedenen Wettrennen gegen ihn gewinnt. So steigt ihr ins Auto und versucht, auf insgesamt 21 Strecken den ersten Platz zu erlangen. Neben Micky könnt ihr außerdem in die Rollen von Minnie, Daisy, Donald und Goofy schlüpfen, die je eine Welt mit vier Kursen repräsentieren. Auch Pluto könnt ihr steuern, allerdings bewältigt er ausschließlich Minispielchen. In Primus von Quacks' Werkstatt habt ihr die Möglichkeit, euer Vehikel gegen Preisgelder zu tunen oder einen leistungsfähigeren Wagen zu kaufen. Die Steuerung ist vorbildlich, ebenso wie der Umfang des Spiels und der Abwechslungsreichtum. Rare hat aufs Neue bewiesen, dass sie ihr Handwerk versteht, und präsentiert ein absolutes Rennspiel-Highlight der spaßigen Art.





Ab und zu steuert ihr auch andere Vehikel wie Boote. Links: Pluto in einem Minispiel

Systeme	GBC
Hersteller	Nintendo/Rare
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Level	21 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	32 MBit
Test in TOTAL!	1/00



Mission: Impossible

Nichts ist unmöglich

Mit *Mission: Impossible* von Infogrames könnt ihr als Geheimagent hautnah gefährliche Abenteuer erleben. Ein UN-Waffeninspekteur wurde entführt, und nun liegt es an euch, ihn zu befreien und dabei herauszufinden, was es mit einer geheimnisvollen Weltuntergangswaffe auf sich hat. Ihr steuert euren Helden durch eine detaillierte, dreidimensional gestaltete Landschaft, die ihr schräg von oben betrachtet. Jeder der insgesamt zehn Level ist in fünf kleinere Missionen unterteilt. Obwohl ihr anfangs mit einer Pistole mit Schalldämpfer bewaffnet seid, solltet ihr lieber leise an den Wachen vorbeischleichen. Euer Agent verfügt über sehr vielfältige Bewegungsmöglichkeiten. Er geht, springt, rennt, kriecht und kann sogar mit einem Enterhaken auf Dächer klettern. Während eurer Missionen müsst ihr beispielsweise Safes knacken, Codebücher fotografieren oder Raketen sabotieren. Als weiteres Feature dürft ihr euren Game Boy wahlweise als Fernbedienung, Taschenrechner oder Notizbuch nutzen. Sollte euer Freund dieses Game ebenfalls besitzen, könnt ihr euch gegenseitig Nachrichten senden. *Mission: Impossible* bietet euch trotz eines knackigen Schwierigkeitsgrades spielerisch und inhaltlich beste Unterhaltung.



Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste: Wer sich nicht lautlos nähert, kommt in Bedrängnis

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1
Level	10
Schwierigkeit	hoch
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	2/00



Game Boy

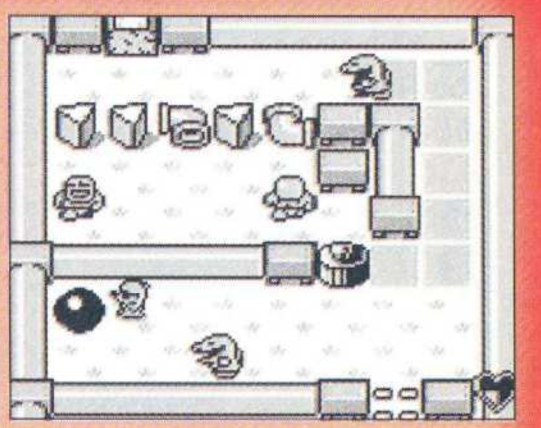
Mole Mania

Blind, aber nicht blöd



Knobelspiele gibt es viele, doch *Mole Mania* ist etwas ganz Besonderes. Muddy, seines Zeichens Maulwurf und Vater von sieben Kindern, gräbt sich in diesem innovativen Strategiespiel durch die Erde. Immer auf der Suche nach dem besten und einfachsten Weg, seine schwarze Metallkugel zum Levelausgang zu manövrieren, schaufelt sich der Blinde an Gegnern und Fallen vorbei. Ganz nebenbei sammelt er die verlorene Kinderschar wieder ein und buddelt die unterschiedlichen Endgegner gehörig in Grund und Boden.

Für Strategie-Fans, die sich an *Tetris*-Varianten satt gespielt haben, dürfte das Modul mit dem niedlichen Maulwurf in der Hauptrolle höchst interessant sein. Die Welten sind umfangreich und die darin zu lösenden Aufgaben nicht nur zahlreich, sondern auch schön knifflig. Aufgrund der präzisen Steuerung ist das Spiel an keiner Stelle unfair. Für unterwegs eignet sich *Mole Mania* dank vorhandenem Batteriespeicher ganz ausgezeichnet.



Die teils sehr vertrackten Level bringen eure grauen Zellen gehörig in Schwung

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Nintendo
Genre	Strategie
Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	8 Welten
Schwierigkeit	hoch
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	4/97

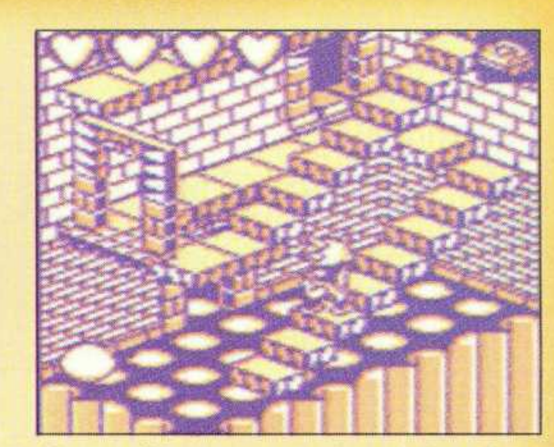


Monster Max

Hilfe, ein Monster!

In *Monster Max* kämpft ihr als ein Rockmusik liebendes Gruselmonster gegen den Tyrannen Krond. Max hat in diesem isometrischen Adventure auf Jump&Run-Basis allerdings nur dann die Chance auf einen Putsch, wenn er die Superheldenakademie erfolgreich absolviert. Das heißt, der kernige Gitarrenschwinger löst auf neun Ebenen mit je drei Leveln und zahlreichen Räumen Rätsel. Sein vordringlichstes Ziel ist es, herauszufinden, wie er die einzelnen Räume verlassen kann, um weiterzukommen. Dabei unterstützen ihn einige Extras wie ein Schwert zur Bekämpfung der Gegner, Podeste zum Erklimmen höherer Ebenen oder auch Stiefel zum Springen. Rare hat ein ausgeklügeltes Strategiesystem entwickelt, durch das sich der Spieler wühlen muss, um Max unbeschadet ans Ziel zu bringen. Steuerung, Musik und Grafik bestechen, und die Game-Boy-Möglichkeiten wurden gut genutzt.





Monster Max *ist zwar schon alt, hat aber nichts von seinem Charme eingebüßt*

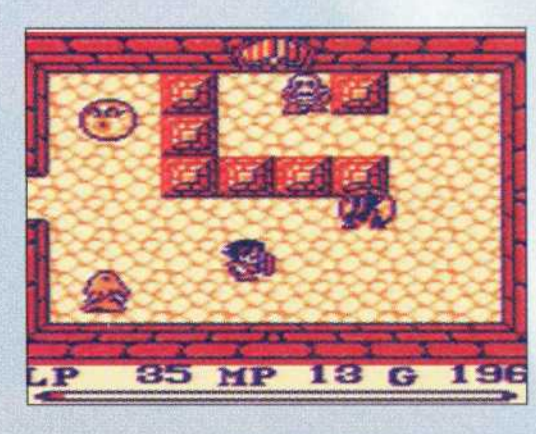
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Acclaim/Rare
Genre	Jump&Run/Adventure
Spieler	1
Level	27
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	1 MBit
Test in TOTAL!	12/94



Mystic Quest

Mein Freund, der Baum, ist tot ...

Damals, als Squaresoft noch Software für Nintendo herstellte, kam auch etwas wirklich Besonderes dabei heraus. Eines der besten Beispiele ist das fesselnde Action-Adventure *Mystic Quest*. Der finstere Dark Lord und sein Hofmagier Julius hecken einen Plan aus, um an die gewaltigen Mächte des Mana-Baumes zu gelangen, der von der Mana-Familie und den Glaive-Rittern beschützt wird. Ihr schlüpft in die Rolle eines solchen Ritters und besteht auf eurem Weg zum Mana-Baum ebenso packende wie herzerweichende Abenteuer in bester *Zelda*-Manier. Eine tiefgründige Story mit vielen Wendungen und zauberhafte Musikstücke begleiten euch durch die gigantische Fantasiewelt. Einzig die deutsche Übersetzung ist missraten: Durch die auf Kleinkinder zugeschnittenen Dialoge und den verkrampften Pseudohumor von Nintendo geht viel von der bezaubernden Atmosphäre der äußerst empfehlenswerten US-Version verloren.





Schade, dass sich Nintendo so wenig Mühe bei der Übersetzung gemacht hat

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Squaresoft/Nintendo
Genre	Action/Adventure
Spieler	1
Level	–
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	1 MBit
Test in TOTAL!	2/95

FAZIT 2+

Game Boy Fame

Ottos Ottifanten – Baby Bruno's Alptraum

Honk ist weg!

Baby Bruno macht sich in dieser Variante von *Die Maus* auf die Suche nach seinem Teddy, Honk. Um die 125 Level dieses Spiels, die durch den Wald in ein Schloss und schließlich in dessen Verlies führen, zu bewältigen, ist vor allem euer Köpfchen gefragt. Denn Bruno muss praktisch in jedem Level etwas verschieben oder einsammeln, um den Bildschirm verlassen zu können. Für Schnelligkeit werdet ihr mit Extrapunkten und -leben belohnt, die ihr auch bitter nötig haben werdet, denn der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch. Knifflige Sprungpassagen gehören ebenso zum Repertoire wie enge Plattformen mit fiesen Gegnern. Die Vielzahl an Leveln und die hohen Anforderungen an Feinmechanik und Gehirn können auch längerfristig motivieren und machen *Ottifanten* empfehlenswert.





Begleitet Baby Bruno beim Bezwingen besonders bedrohlicher Begebenheiten!

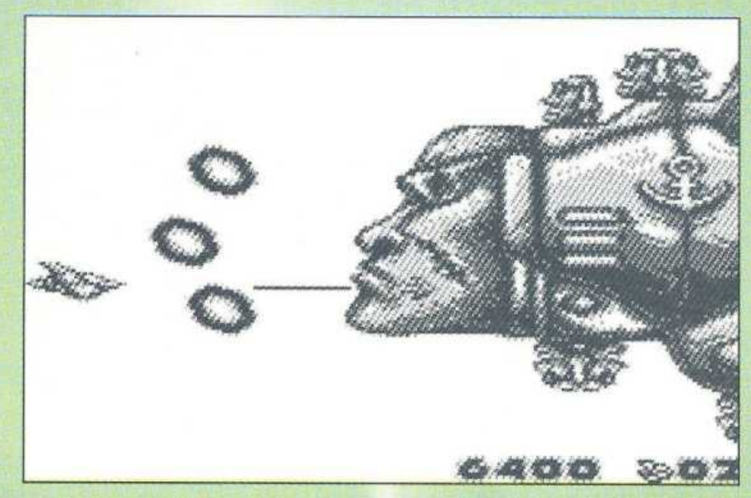
Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Infogrames/Laguna
Genre	Jump&Run/Strategie
Spieler	1
Level	125
Schwierigkeit	hoch
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	7/98



Parodius

Zum Schießen!

Ernst gemeinte Ballerspiele gab es bereits anno 1992 zur Genüge. Doch eines hob sich von allen anderen ab: die Shoot-'em-Up-Persiflage *Parodius.* Von vorne bis hinten mit Gags und Albernheiten bestückt, nahm der Titel nahezu alle bis dato erschienenen Weltraum-Shooter in grandioser Art und Weise auf die Schippe. So findet ihr beispielsweise eine Anspielung auf das Riesenraumschiff von *R-Type*, mit Osterinselkopf und Sonnenbrille. Dennoch ist *Parodius* durchaus ein ernst zu nehmendes Spiel, denn es vereint die Qualitäten der Titel, die es parodiert, und bietet immerhin sieben große Level mit einem nicht zu verachtenden Schwierigkeitsgrad. Wenn ihr Shoot 'em Ups mögt, werdet ihr *Parodius* lieben.





Diese leicht bekleidete Bauchtänzerin ging in die Annalen der Ballerspiele ein

Systeme	GB, GBC, SGB
Hersteller	Konami
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Level	7
Schwierigkeit	mittel
Speicherkapazität	2 MBit
Test in TOTAL!	6/94



Dies war der erste Teil unserer Game Boy Hall of Fame. In der kommenden TOTAL! findet ihr die restlichen 38 besten Spiele aller Zeiten für Nintendos Kleinen. Übrigens: Aufgrund eures regen Interesses an älteren Tests und Komplettlösungen bereiten wir zur Zeit etwas ganz Besonderes für euch vor. In Kürze werdet ihr die Möglichkeit haben, über das Internet oder per so genanntes „Fax on Demand" unsere Datenbanken abzurufen. Das heißt: Ihr wählt einfach eine Faxnummer, und schon erhaltet ihr den gewünschten Test oder Artikel. Es mag vielleicht noch einen Monat dauern, aber Vorfreude ist doch auch schön, oder?



LOONEY TUNES
Mach' sie alle nass!
Das neue Looney Tunes Magazin
BUGS BUNNY
präsentiert:
LOONEY TUNES
Spritzig
Coole Dusche!
Comics
+ 2 Super Gewinnspiele
+ Poster
+ 2 Gewinnspiele
Mit cooler Wasserpistole!
AB 26. JULI ÜBERALL IM HANDEL!
...und die TV-Serie immer samstagvormittags in SAT.1
Dino entertainment
www.dinocomics.de
WORLD WIDE PUBLISHING
Looney Tunes, characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros. © 2000

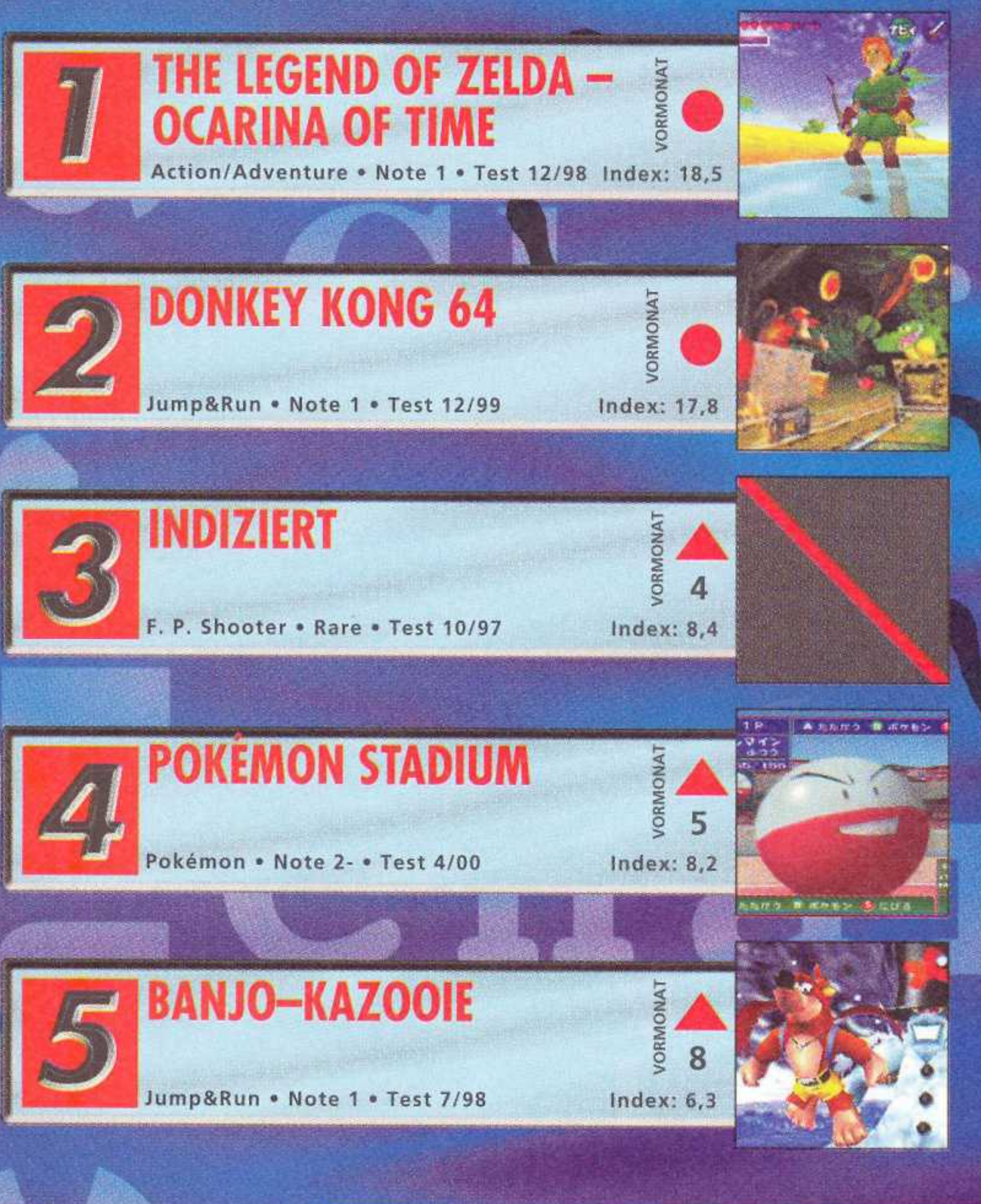


Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker, Statistiker und all jene, die sich schon immer fragten, was auf diesen Seiten eigentlich abgeht und wie sie zustande kommen:

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluss über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden mit „NEU!" gekennzeichnet, und die Marke „re-entry" bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Wir haben das Berechnungssystem verfeinert. Inzwischen entscheidet nicht mehr nur der Index eines Spiels, sondern auch und vor allem ein Punktesystem über die Platzierung. Jede eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Der Index: Zu Beginn der Auswertung zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen. Dann zählen wir alle Briefe, in denen das jeweilige Spiel unter den Top Ten war, multiplizieren diese Zahl mit sich selbst und teilen das Ganze durch die Punktesumme des Spiels. Schon haben wir den Index! Dank dieser kleinen Rechenaufgabe wissen wir (und ihr), wie nahe zwei Titel beieinander liegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen. So, und nun viel Spaß mit den Charts! *schrøder*

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL!-Leserschaft sind dank eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure	Note 1	Test 12/98	18,5	●
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run	Note 1	Test 12/99	17,8	●
3	INDIZIERT	F. P. Shooter • Rare		Test 10/97	8,4	▲ 4
4	POKÉMON STADIUM	Pokémon	Note 2-	Test 4/00	8,2	▲ 5
5	BANJO–KAZOOIE	Jump&Run	Note 1	Test 7/98	6,3	▲ 8



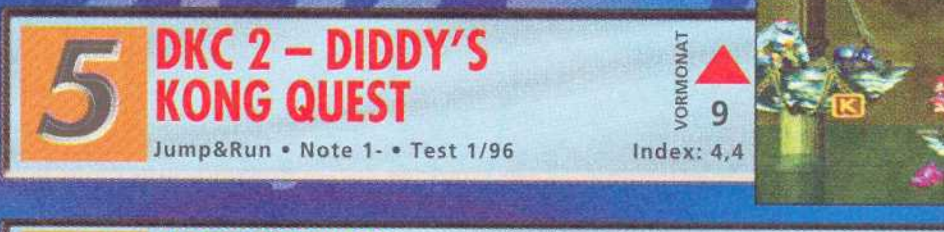
Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
6	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter	Note 1	Test 11/98	4,7	re-entry
7	ISS 98	Sport	Note 1	Test 9/98	4,3	▲ 9
8	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter	Note 2+	Test 11/99	4,3	▼ 6
9	MARIO KART 64	Rennspiel	Note 1-	Test 6/97	3,9	▼ 7
10	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport	Note 1-	Test 4/00	3,6	▲ 15
11	F-ZERO X	Rennspiel	Note 1-	Test 6/99	3,1	●
12	MARIO PARTY	Spielesammlung	Note 2+	Test 3/99	2,7	▼ 10
13	SUPER SMASH BROS.	Prügelspiel	Note 3+	Test 1/00	2,6	▼ 3
14	SUPER MARIO 64	Jump&Run	Note 1	Test 3/97	1,4	▼ 12
15	STAR WARS: EPISODE I – RACER	Rennspiel	Note 1-	Test 6/99	1,3	re-entry

SNES

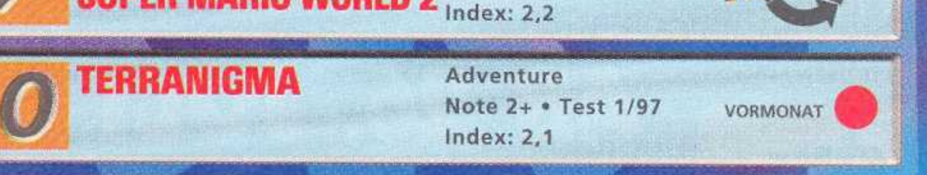
Geringfügige Änderungen bestimmen das Antlitz eurer SNES-Charts. Die beliebtesten Klassiker stehen längst fest, und doch, es gibt mehr als zehn Software-Perlen, die auf euer Geheiß immer wieder um die begehrte Aufnahme in den illustren Kreis dieser Top Ten buhlen.



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
1	SECRET OF MANA	Action/Adventure	Note 1-	Test 12/93	6,8	●
2	LUFIA	Rollenspiel	Note 1-	Test 2/97	5,9	▲ 4
3	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	Action/Adventure	Note 1	Test 8/94	5,5	▼ 2
4	SUPER MARIO KART	Rennspiel	Note 1	Test 10/93	4,8	▲ 5



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
5	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run	Note 1-	Test 1/96	4,4	▲ 9
6	HARVEST MOON	Strategie	Note 2+	Test 11/97	3,7	▼ 3
7	SECRET OF EVERMORE	Action/Adventure	Note 1-	Test 2/97	2,5	▼ 6
8	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run	Note 1-	Test 1/96	2,4	●
9	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	Jump&Run	Note 1+	Test 10/95	2,2	re-entry
10	TERRANIGMA	Adventure	Note 2+	Test 1/97	2,1	●



TOTAL! Aufruf

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen. Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 10/2000 stellen wir ein halbes Jahr später erneut die folgende Frage: Welche zehn der insgesamt 151 Pokémon sind eure Lieblings-Knuddelmonster? Schreibt und schickt uns bitte eure Top-Ten-Auflistung der effektivsten, süßesten oder interessantesten Mitglieder der Rollenspiel-Riege!

TOTAL! Anderes



Jean-Claude und Van Damme



Special: Lieblings-Comic- bzw. Lieblings-Anime/Manga-Serie

Die Special-Charts stehen regelmäßig unter einem besonderen Motto. Meist handelt es sich dabei um eine Frage, die ein Thema betrifft, bei dem es egal ist, welche Nintendo-Konsole(n) ihr euer Eigen nennt.



Platz	Titel	Index
1	DIE SIMPSONS	12,8
2	TOMB RAIDER	9,6
3	POKÉMON	8,9
4	DRAGONBALL	7,2
5	SAILOR MOON	5,9
6	RANMA 1/2	3,8
7	DOUG	2,9
8	DONALD DUCK	2,9
9	WITCHBLADE	1,8
10	TUROK	1,4











GB(C)

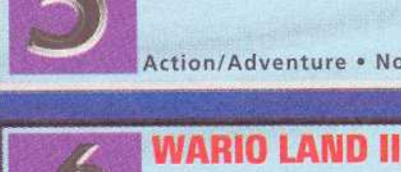
Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft … und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module für GB und GBC mitzuwirken.





Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
1	POKÉMON ROT & BLAU	Pokémon/RPG	1	10/99	14,2	●
2	THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING	Action/Adventure	1	11/93	8,7	●
3	HARVEST MOON GB	Strategie	2+	1/99	6,5	●
4	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Jump&Run	1-	6/99	5,9	●
5	MYSTIC QUEST	Action/Adventure	2+	2/95	4,7	re-entry
6	WARIO LAND II	Jump&run	1	5/98	3,3	▲ 8
7	DRAGON QUEST MONSTERS	Pokémon/RPG	1-	2/00	3,3	▼ 5
8	SUPER MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS	Jump&Run	1-	9/94	2,9	re-entry
9	SUPER MARIO LAND	Jump/Run	2	7/94	2,0	re-entry
10	MICKEY'S RACING ADVENTURE	Rennspiel	1-	1/00	1,4	re-entry























GEWINNE MIT



Diesmal verlosen wir das N64-Modul *Tarzan*!

Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Auf Wunsch auch von uns signiert – bitte gebt dazu euren Autogrammwunsch an! Um zu gewinnen, braucht ihr nichts weiter zu tun, als uns eure persönlichen System-Charts zu schicken. Wer einen Spieletipp (bitte mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nichts, es unterstützt lediglich die Deutsche Post AG.

Einsendeschluss für die T! 10/2000 ist der 20.08.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 6/00:

Hallo, **Klaus Schubert** aus Möglingen! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Tarzan*- N64-Modul ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!



Leser-CHARTS

von euch (und uns), für euch



Spieletipp von Mirjam Keller aus Hamburg

Castlevania (N64)

Castlevania für das Nintendo64 ist der absolute Oberhammer. Ihr könnt mit zwei Leuten spielen, und die haben sogar verschiedene Level, die sie schaffen müssen. Die Level sind riesengroß und richtig gruselig, vor allem, wenn zum Beispiel der gigantische Stier auf euch zukommt, oder wenn der Geist aus dem Blut von der Statue entsteht. Außerdem ist das Spiel total abwechslungsreich und hat eine gute Grafik und richtig tolle Musik. Klasse finde ich auch, dass es Tag und Nacht gibt, weil dadurch noch mehr Rätsel entstehen. Wenn ihr euch also mal richtig schön gruseln wollt, müsst ihr *Castlevania* spielen! Eure Mirjam

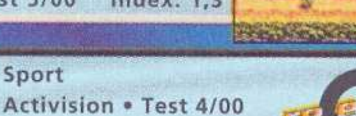
RED- N64 und GB(C)

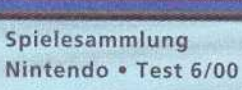
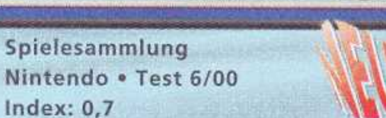
In den N64- und GB(C)-Charts der Redaktion findet ihr die Spiele aufgelistet, die am häufigsten in unseren privaten Modulschächten landen und unsere absoluten Hits sind.




Platz	Titel	Genre • Hersteller • Test	Index	Vormonat
1	EXCITEBIKE 64	Rennspiel • Nintendo • Test 7/00	2,7	●
2	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Test 7/00	2,4	▲ 3
3	METAL GEAR SOLID (GBC)	Action/Adventure • Konami • Test 5/00	1,3	▲ 4
4	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Activision • Test 4/00	1,0	re-entry
5	MARIO PARTY 2	Spielesammlung • Nintendo • Test 6/00	0,7	NEU!



RED- Most Wanted

Auch Videospielredakteure haben Wünsche. Die Most-Wanted-Charts der Redaktion zeigen euch, nach welchen offiziell angekündigten N64- und GB(C)-Titeln es uns gelüstet.





Platz	Titel	Genre • Hersteller • Test	Index	Vormonat
1	INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL	Action/Adv. • Factor 5 • News 7/00	3,2	▲ 3
2	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Action/Adv. • Nintendo • Preview 12/99	2,6	●
3	STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO	Shoot 'em Up. • Factor 5 • News 7/00	1,4	▲ 4
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run • Rare • News 2/00	1,1	▲ 5
5	RESIDENT EVIL ZERO	Action/Adventure • Capcom • News 3/00	0,9	re-entry



N64-FLOPS

Eure N64-Flop-Charts weisen darauf hin, welche Entwickler nachsitzen müssen. Bis Besserung eintritt, gilt: Finger weg von diesen Titeln!





Platz	Titel	Genre • Hersteller • Test	Index	Vormonat
1	DUAL HEROES	Prügelspiel • Hudson • Test 2/98	5,0	▲ 4
2	SUPERMAN	Action/Adventure • Titus • Test 7/99	4,7	▼ 1
3	FIFA 64	Sport • Electronic Arts • Test 2/97	3,4	●
4	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	3,1	▼ 2
5	CRUIS'N USA	Rennspiel • Midway • Test 5/97	2,5	●




MOST WANTED

Euer N64-Wunschzettel fürs ganze Jahr, jeden Monat neu. Erlaubt ist, was gefällt, ob's angekündigt ist oder nicht.

Platz	Titel	Genre • Hersteller • Test	Index	Vormonat
1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • Test 7/00	9,1	▲ 2
2	BANJO-TOOIE	Jump&Run • Rare • News 2/00	8,3	▲ 3
3	LEGEND OF ZELDA: THE MASK OF MUJULA	Action/Adv. • Nintendo • News 7/00	8,0	▼ 1
4	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure • Rare • News 7/00	3,4	NEU!
5	ISS 2000	Sport • Konami • Preview 10/99	1,9	re-entry

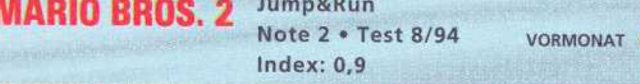



NES

Das ehrwürdige NES hat dank eurer stetigen Charts-Einsendungen hier seinen festen Platz.

Platz	Titel	Genre • Note • Test	Index	Vormonat
1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure • Note 2 • Test 3/96	5,1	●
2	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure • Note 2 • Test 2/95	2,9	▲ 3
3	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95	2,7	▼ 2
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94	2,1	●
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run • Note 2 • Test 8/94	0,9	●







Reißt euch die Kleider vom Leib!

Bald wird's heiß, mächtig heiß! Rare holt zum farbenfrohen Rundumschlag aus (siehe News ab Seite 6). Mit *Banjo–Tooie* und *Conker's Bad Fur Day* stehen uns zwei ganz besonders sehnsüchtig erwartete Nintendo64-Titel der englischen Spitzensoftwareschmiede ins Haus. Für Besitzer der Hosentaschenkonsole sind ebenfalls und weiterhin rosige Zeiten in Sicht: Mit *Donkey Kong Country* springt einer der Super-Hits des SNES auf den Game Boy über, und die GBC-Umsetzung von *Perfect Dark* ist nicht weniger interessant.

Who is who? Die Redaktion: Michael (Michael Gremliza), Pit (Peter Großer), Akido (Thomas Hellwig), schröder (Sebastian Krämer), Da Holg (Holger Reher)

	Toonsylvania → GBC → Seite 19	Hot Wheels Stunt Driver → GBC → Seite 21	ISS 2000 → N64 → Seite 62	Rip-Tide Racer → GBC → Seite 67	Die Game Boy Hall of Fame, Seite 26: Mein Topfavorit:
 Holger **Bevorzugte Genres:** Fußballspiele **Derzeitiges Lieblingsspiel:** ISS 2000 (N64)	➤➤➤➤ Wer hätte gedacht, dass das Sammeln von Körperteilen so reizvoll sein würde? Wenn man sie auch noch trainieren und gegeneinander antreten lassen könnte, wäre *Toonsylvania* perfekt …	➤➤ Bei einem Spiel, das *Stunt Driver* heißt, erwarte ich eine Menge Stunts und nicht drei Rollen. Aber auch abgesehen davon lassen die Hot Wheels nicht gerade die Reifen qualmen.	➤➤➤➤➤ Yes! *International Superstar Soccer 2000* ist die Erfüllung meiner Träume. Es ist eine helle Freude mitanzusehen, wie die schöne Vorlage in einem noch schöneren Tor endet – vor allem gegen Pit.	➤➤ Irgendwie erinnert mich das Spiel an *Men in Black – The Series*: Es ist viel zu kurz und viel zu leicht, die Gegner sind viel zu hohl, und nach zehn Minuten seid ihr fertig und habt keine Lust mehr.	Das fragt ihr noch? Da meine geliebten Pokémon erst in der nächsten Ausgabe auftreten, bietet sich nur eine Alternative an: *Dragon Quest Monsters*! Ich schnapp sie mir alle!
 Akido **Bevorzugte Genres:** Partyspiele **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Mario Party 2 (N64)	➤➤➤➤ Wenn Igor doch nur nicht immer solche gewagten Experimente machen würde. Obwohl, hätte Igor die Fähigkeiten seines Meisters Vic, wäre uns eine spannende Jump-&-Run-Story entgangen.	➤➤ Ich kann diesem Rennspiel beim besten Willen nichts abgewinnen. Mache ich zu viele Stunts, komme ich nicht rechtzeitig ins Ziel, rase ich zu schnell, fehlen mir die Stuntpunkte. Spaß macht's auch kaum.	➤➤➤ Nach der packenden EM (Mensch, tun mir die Spaghettis leid!) werde ich trotz der guten Qualität von *ISS 2000* nicht ins Lager der Fußballbegeisterten wechseln. Ich bleibe beim Snowboarden.	➤➤ Für mich kommt es bei solchen GB-Rennspielen sehr darauf an, dass ich weiß, wo ich hin fahren muss. Leider ist das aber nicht deutlich genug erkennbar. Die Steuerung finde ich allerdings ganz okay.	Unter den Toptiteln, die wir in dieser Ausgabe noch einmal vorstellen, ist *Mole Mania* mein ganz persönliches Highlight. Strategie und gute Steuerung bieten mir in diesem Fall herrliche Entspannung.
 schröder **Bevorzugte Genres:** Radrennen **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Tour de France 2000 (TV)	➤➤➤➤ Das ist doch mal ein Jump&Run, das keine Fragen offen lässt! Statt sich einzig auf die zugkräftige *Looney Tunes*-Lizenz zu verlassen, haben die *Toonsylvanias* Entwickler echt was gerissen.	➤➤ Manchmal können mich die Game-Boy-Versionen schlapper N64-Titel mehr begeistern als die Originale der großen Konsole. Bei *Hot Wheels Stunt Driver* ist das leider nicht der Fall.	➤➤➤➤➤ Obwohl ich in der Tipprunde meines Freundeskreises weit abgeschlagen am Ende lag, wusste ich schon vor Beginn der EM, welch' wichtige Rolle der Trezeguet für Frankreich spielen würde.	➤➤ Selten habe ich ein Spiel erlebt, bei dem es so einfach war, immer Erster zu werden. Es liegt aber in der Natur der Sache, dass solche Games nur selten länger als zehn Minuten Spaß bereiten.	Es ist noch nicht lange her, da hatte *Tetris* seinen Platz in den GB-Charts sicher. Das ist nun anders. Ergo: Viele neue Spiele sind so gut, dass der Dauerbrenner etwas in Vergessenheit geraten ist.
 Pit **Bevorzugte Genres:** Sport, First Person Shooter **Derzeitiges Lieblingsspiel:** ISS 2000 (N64)	➤➤➤➤ Der arme Igor hat das Lebenswerk seines Herrn und Meisters zerstört. Der herzensgute aber etwas tapsige Bucklige hat es mir jedenfalls angetan! Für Jump&Run-Fans absolut empfehlenswert!	➤➤ Mit Spielzeugautos über eintönige Strecken düsen und dabei nur die Wahl zwischen Saltos und Schrauben zu haben bringt auf die Dauer nicht viel Spaß. Mich lockt das Game nicht an den GB.	➤➤➤➤➤ Die deutschen Antifußballer sind bei diesem Game eindeutig zu schnell und zu spielstark. Hatten die Programmierer etwa Probleme damit, dieses Luschen-Team realitätsnah darzustellen?	➤ Was für ein Gegurke! Die Kurse sind so unübersichtlich gestaltet, dass man dauernd mit dem Boot irgendwo aneckt, weil der Streckenverlauf nicht klar erkennbar ist. Eine schwache Leistung!	Crazy Bikers ist mein persönlicher Topfavorit. Der Fahrer lässt sich hervorragend steuern und vollführt die gewagtesten Stunts. Dank des integrierten Strecken-Editors kommt keine Langeweile auf.
Michael **Bevorzugte Genres:** Renn- und Prügelspiele **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Rechts überholen (BAB)	➤➤➤ Na ja, Comics waren für mich immer etwas zum lesen und nicht zum laufen, aber für die, die nicht mehr lesen können eine gelungene Alternative. Irgendwie bin ich wohl nicht mehr Up to date.	➤➤ Es wäre ein gutes Feature, wenn man für zu schnelles Fahren noch Bonuspunkte in Form von Tickets bekäme. Allerdings ist das dann eine schlechteVorbilfunktion für zukünftige Verkehrsteilnehmer.	➤➤➤ Da Fußball, vor allem auf der Profi-Ebene für mich kein Sport mehr ist, ist ISS 2000 kein Spiel für mich. Trotzdem bin ich begeistert von der Detailtreue und der Spielgeschwindigkeit - absolut Top!	➤➤ Schiffe versenken als Rennspiel? Nicht ganz, aber als Hamburger Sportboot-Pilot muß ich zugute halten, daß ein GBC nur kleinste Ausschnitte dieses Sportes darstellen kann. Zuviel für den GBC.	Mario Golf ist eine interessante Umsetzung des bierernsten Themas „Golf spielen" und vor allem nicht so teuer. Wer also begreifen möchte, was ältere Leute so als Sport verstehen, findet es hier raus.

Die Bewertungen auf dieser Seite geben die individuelle Meinung der Redakteure wieder, sind völlig unabhängig von den objektiven Tests und nicht bierernst gemeint.

Die Wertungserklärung:

➤➤➤➤➤	➤➤➤➤	➤➤➤	➤➤	➤
TOTAL! genial! Mehr davon!	Gutes und interessantes Spiel!	Noch gut, aber nicht mein Ding!	Ein insgesamt mäßiger Titel!	Spiele, die die Welt nicht braucht!

TOTAL! digital
oder eben doch nicht!

Internet, Internet, Internet. An jeder Ecke, in jeder Zeitschrift und in aller Munde geht es scheinbar nur noch um das Netz der Netze, um die weltweite Datenautobahn, um das globale Wissen dieser Welt gebündelt im virtuellen Raum des WWW. Wer heute keinen Computer daheim stehen hat oder nicht zumindest auf einen solchen zugreifen kann, der ist ja schon beinahe out, hinterm Mond oder krass im Abseits. Briefe schreiben? Mit der Hand? Farbe an den Fingern? Immer den Tinten-Killer griffbereit? Diese Zeiten sind vorbei. Heute fährt man den Rechner hoch, loggt sich ein, checkt die E-Mail-Box, hackt kurz mal eben eine Message runter und drückt auf „ok" ... fertig! Selbst wenn der Empfänger „nur" ein Handy oder ein Fax-Gerät besitzt, hindert den modernen Menschen nichts mehr daran, im Handumdrehen eine kleine SMS oder gar ein Fax „rüberzuschieben".
Hat man der Menschheit etwas Umfassenderes mitzuteilen, kauft man sich kurzer Hand einen Domain-Namen, richtet sich eine hübsche Homepage ein und stellt Texte und Bilder nach Wahl ins Netz. So einfach ist das heutzutage.
Doch brauchen wir diesen Technik-Schnickschnack wirklich? Können wir tatsächlich nicht mehr ohne? Haben wir etwa schon verlernt, wie man einen „echten" Brief schreibt? Nein, glücklicherweise sind wir noch nicht komplett verkabelt und digitalisiert. Videospiele werden immer noch mit den Fingern bedient, die TOTAL! erscheint nach wie vor in 3D, und wenn wir essen wollen, müssen wir wie zu Großmutters Zeiten kauen, schlucken und verdauen. Herrlich!

Genre:
Sport

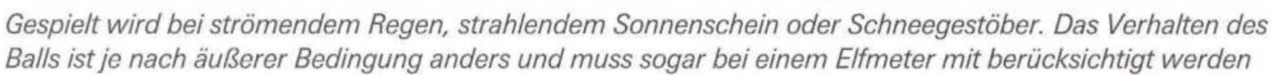
Entwickler:
KCEO

Erhältlich:
ab September

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Der Ball ist rund, ein Spiel dauert 90 Minuten und am Ende gewinnen immer die Deutschen – kleiner Scherz! Anscheinend zehrt unsere Nationalelf aber in Japan noch vom guten Ruf der deutschen Fußballer in Fernost, denn anders ist die hohe Einstufung der Truppe im Gesamtgefüge der internationalen Weltspitze bei ISS 2000 nicht zu erklären.







Gespielt wird bei strömendem Regen, strahlendem Sonnenschein oder Schneegestöber. Das Verhalten des Balls ist je nach äußerer Bedingung anders und muss sogar bei einem Elfmeter mit berücksichtigt werden

Vergessen wir die verkorkste EM, das Hickhack um die Trainersuche und zu gut bezahlte Fußballer, die ausgerechnet die Europameisterschaft dafür benutzen, gegen ihren Teamchef zu spielen. Wenden wir uns lieber erfreulicheren Dingen zu, denn endlich ist bei uns die Preview-PAL-Version von International Superstar Soccer 2000 eingetrudelt. Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger verändert, auf welchem Niveau spielen die Torhüter, beherrschen die Spieler neue Aktionen und welche Mannschaften können übernommen werden? Fragen über Fragen, die wir auf den nächsten Seiten ausführlich beantworten.

Nach einem kurzen Vorspann gelangt ihr per Knopfdruck ins Hauptmenü, das in einem schicken Blau präsentiert wird. Als ersten Punkt lässt sich das übliche Freundschaftsspiel anwählen. Dabei könnt ihr allein oder mit bis zu drei Freunden entweder ein einzelnes Match oder eine Miniliga austragen, bei der jeder gegen jeden antritt oder ihr gemeinsam in einem Team den Computer herausfordert.

Der zweite Punkt im Hauptmenü ist der Karriere-Modus, der eine echte Neuerung zu den Vorgängern darstellt. In dieser Spielart geht es weniger um perfekte Beherrschung der Steuerung als um die Erstellung eines ausgewogenen Trainingsplans. Als Nachwuchsspieler müsst ihr aber nicht nur darauf achten, eure Fähigkeiten gleichmäßig zu fördern und auch ab und zu einmal eine Pause einzulegen, sondern auch im zwischenmenschlichen Bereich auf Zack sein. Hier ein Gespräch mit dem Trainer und da ein Smalltalk mit dem Kapitän der Mannschaft machen euch zu einer beliebten Persönlichkeit, die selbst bei etwaigen Formschwächen erste Wahl ist, da sie die Kollegen motiviert und ein gutes Klima schafft. Daneben ist es wichtig, auch mit der Freundin und den Eltern genügend Zeit zu verbringen, denn sonst sinkt sehr schnell deren und damit auch eure Laune. Ab und zu werden die sehr langen englischen Textpassa-



Bei guter Ausführung werden Standardsituationen zu gefährlichen Torchancen. Wer seine Abwehr richtig postiert, kann aber einem Treffer des Gegners vorbeugen

Traumtore • Traumtore



Wer es beherrscht, erhält mit den Flügelläufen hervorragende Möglichkeiten, einen Mitspieler im Strafraum so gut in Szene zu setzen, dass dieser ein Tor erzielen kann. Hier kommt gerade ein Spanier zum Flanken.



Die gefühlvolle Hereingabe – je nachdem, wie lang ihr die Taste gedrückt haltet, fliegt das Spielgerät kürzer oder weiter – bringt seinen Mitspieler in die geeignete Position, einen Flugkopfball einzusetzen.



Für den Torhüter gibt es keine Chance, den Ball noch zu parieren. Mit voller Wucht trifft der spanische Stürmer die Lederkugel und wuchtet sie zum verdienten Eins-zu-null in das Netz.



gen durch kurze Trainingsspiele unterbrochen, in denen sich die Fortschritte eures Schützlings im Einsatz überprüfen lassen. Sowohl das Aussehen, der Name, die Position und die Trikotfarben als auch die europäische Liga, in der ihr spielt, und der Teamname dürfen ausgewählt werden.
An Meisterschaften stehen eine Weltliga, der Euro- und der Welt-Cup zu Verfügung. Konstant gute Leistungen sind in der Liga gefragt, in der ihr euch eine von 100 Nationalmannschaften auswählt und jeweils ein Hin- und ein Rückspiel gegen die übrigen vom Computer gesteuerten Teams austragt. Wie bei den bisher aufgeführten Spielarten dürft ihr euch sowohl bei der Europaals auch bei der Weltmeisterschaft das Stadion aussuchen, in dem gekickt wird. Zehn Arenen sorgen für optische Abwechslung, wenn breite Tartanbahnen, Absperrungszäune oder imposante Tribünenkonstruktionen das Auge erfreuen. Doch auf die grafischen Finessen von *ISS 2000* gehen wir später ausführlich ein.
Wie üblich gibt es wieder 16 Szenarien zu bewältigen. Eingestuft in verschiedene Schwierigkeitsgrade müsst ihr scheinbar hoffnungslos verlaufende Partien in den letzten Minuten oder manchmal sogar Sekunden noch umbiegen. Eine einfache Aufgabe ist zum Beispiel, zehn Sekunden vor Schluss einen Strafstoß zu versenken und danach die knappe Führung über die Zeit zu retten. Als eine der schwierigsten Herausforderungen erweist sich das Szenario, in dem ihr mit der Mannschaft aus Uruguay gegen die Ballartisten vom Zuckerhut antretet, um innerhalb von vier Minuten ein Null-zu-drei in ein Vier-zu-drei zu verwandeln. Da helfen dann nur noch umfangreiche Modifikationen an der Aufstellung, der Strategie und dem Spielsystem, die sich vor oder während der Begegnung vornehmen lassen. Die Möglichkeiten sind mannigfaltig, und wer sich einmal in den Tiefen der übersichtlich gestalteten Menüs verfangen hat, möchte gar nicht wieder aufhören. Ihr bestimmt den Kapitän und die Schützen der di-



Den Blick fest auf den Ball gerichtet erwarten die Spieler die Flanke. Dabei können die absolut realistischen Animationen und typischen Aktionen der Kicker begeistern

Traumtore • Traumtore



Äußerst schwierig auszuführen ist folgender Trick, der zu einem spektakulären Tor führen kann. Aus vollem Lauf heraus, hier in Richtung Torwart, müsst ihr den Stick plötzlich loslassen und die Flankentaste drücken.



Der brasilianische Spieler klemmt dann den Ball geschickt zwischen beide Füße und wirbelt ihn über sich und beim richtigen Timing auch über den total entgeisterten gegnerischen Schlussmann hinweg.



Dann noch ein kleiner Sprint und die Schusstaste gedrückt, und schon fliegt der Stürmer dem in Richtung Tor hüpfenden Ball hinterher und köpft ihn mit einer herrlich anzusehenden Flugeinlage in die Maschen.



Da der Schiedsrichter immer auf Ballhöhe ist, solltet ihr nicht versuchen, einem Gegenspieler von hinten in die Beine zu treten – das wird meistens bestraft



Nicht nur im Replay lässt sich die Kamera nach euren Wünschen einstellen, wobei ihr während des Spiels auf festgelegte Positionen zurückgreifen müsst

Traumtore • Traumtore • Traumtore • Traumtore • Traumtore • Traumtore







Ein beherzter Flankenlauf wird in dieser Situation mit einem Torerfolg belohnt – und was für einem! Der Stürmer erkennt, dass der Ball in der geeigneten Höhe für einen Fallrückzieher ist, dreht sich kurz entschlossen um und hämmert das Leder unten rechts am verzweifelt hechtenden Keeper vorbei in den Kasten

versen Standardsituationen, ordnet eine Manndeckung für berüchtigte Stürmer des Gegners an und weist einzelnen Kickern eine eher defensive oder offensive Ausrichtung zu. Zum Glück lassen sich selbst erstellte Modelle auf Controller Pak speichern, sodass die zeitaufwendige Arbeit nicht verloren geht.

Auch die Regeln für jede Partie dürfen von euch eingestellt werden. Soll eine Halbzeit drei, fünf oder sieben Minuten dauern, bevorzugt ihr eher ein gemächliches oder ein rasantes Tempo, soll es möglich sein, auszuwechseln, und ist eine reguläre Verlängerung, eine Golden-Goal- oder eine Elfmeter-Entscheidung im Falle eines Unentschiedens vorgesehen – diese und noch jede Menge andere Parameter lassen sich nach eigenem Gusto manipulieren.

Wer nach intensivem Zocken des Vorgängers auf *ISS 2000* umsteigt, wird einige feine Veränderungen beim Steuern der Kicker und der Ballkontrolle feststellen. Wurden bei *ISS 98* noch korrekte und den Schiedsrichter nicht zum Pfeifen animierende Grätschen mit dem Kleben des Balls am Fuß des entsprechenden Spielers belohnt, passiert es jetzt häufig, dass die Lederkugel ein paar Meter wegrollt. Erst mit viel Übung bekommt man das Timing heraus, mit dem ein Ballgewinn bei der gefährlichen Aktion herausspringt. Auch die ehemals relativ einfach auszuführenden Fernschüsse bedürfen nun eines langen Trainings, damit die Pille nicht zu hoch fliegt. Das Umkurven der Torhüter ist jetzt zwar ebenfalls nicht mehr so einfach, gelingt trotzdem noch recht häufig.



Die Grafik wurde nur dezent verbessert, lässt aber aufgrund jeder Menge realistischer Animationen und flüssiger Kamerafahrten nur in puncto Auflösung etwas zu wünschen übrig, denn das Geschehen wird doch ziemlich unscharf präsentiert. Kommentiert werden die Begegnungen von Teddy Butcher und Chris James, die sich jedoch zu oft wiederholen und im Vergleich zum Sprecher der japanischen Version wie eine Vorratspackung Valium wirken, was der Klasse des Spiels jedoch keinen Abbruch tut.

Eine fantastische Spielbarkeit trifft auf viele Modi, eine gelungene Präsentation mit ultrarealistischen Animationen und spektakulären Torraumszenen. Kein fußballbegeisterter N64-Besitzer wird an diesem Titel vorbeikommen, denn er stellt bereits in der Preview-Version die Referenz dieses Genres dar und macht einfach immer wieder Spaß. Freut euch schon einmal auf den Test in der nächsten Ausgabe!

Holger Reher

RIP-TIDE RACER



Unser von Wassern umspülter Planet zelebriert einen neuartigen Wettkampf: das Hoverbike-Rennen der besten Krieger! Setzt euch ans Steuer eines Waterpods und werdet Champion der neuen Welt!



Während ihr euer Hoverbike längs der Streckenbegrenzung steuert, könnt ihr eure Gegner auch unter Beschuss nehmen. Schneller geht's aber ohne Geballer



Die Ozeane traten über die Ufer, die Erde versank im Meer, und eine neue Rasse von Kriegern ist erschienen, lässt uns das Handbuch wissen. Warum aber finden sich auf den meisten Kursen des Spiels immer noch ausreichend Landmarken, um als Begrenzung oder Hindernis zu dienen? Okay, okay, die Hintergrundgeschichte, die sich am Hollywood-Blockbuster *Waterworld* orientiert und dabei kläglich auf der Strecke bleibt, wollen wir nicht zur wichtigsten Bewertungsgrundlage erklären. Für einen schwachen Einstieg hat sie indes gesorgt.



Beginnt ihr im Time-Trial-Modus, müsst ihr eines der drei zur Auswahl stehenden Hoverbikes auswählen. Sie unterscheiden sich in Geschwindigkeit und Panzerung. In jedem Rennen habt ihr drei Runden zu absolvieren und ebenso viele Gegner abzuhängen. Die bewaffneten Vehikel gestatten euch, die Konkurrenten unter Beschuss zu nehmen. Allerdings seid ihr viel schneller, wenn ihr darauf verzichtet. Einschläge eurer Salven verlangsamen die Kontrahenten kaum merklich, und auch deren Feuerstöße halten euch nicht wirklich auf. Nach acht Kursen, die immerhin abwechslungsreich gesteckt sind, ist der Time-Trial-Modus beendet.



Im Deathmatch-Modus tragt ihr die zur Verfügung stehende Zeit sowie die Anzahl der Gegner, die ihr besiegen müsst, selbstständig ein. Nun könnt ihr euch frei durch das Terrain bewegen, um die feindlichen Gefährte mit diversen Arten von Geschossen einzudecken. Obwohl sich hier und dort sammelbare Power Ups befinden, bringen diese keine spürbaren Veränderungen im Gameplay mit sich. Weder die Rennen noch das Gefecht stellen eine echte Herausforderung dar. Einzig der Wettbewerb mit einem menschlichen Herausforderer per Link-Kabel verlangt euch mehr ab und kann dementsprechend etwas länger unterhalten.

Sebastian Krämer



Gameplay 4
Wer unbedingt siegen muss, liegt mit *Rip-Tide Racer* genau richtig: Verlieren ist unmöglich!

Dauerspaß 4+
Das Modul ist fix durchgespielt, nur mit dem Link-Modus könnt ihr euch länger vergnügen.

Grafik 2-
Die acht Kurse wurden weitgehend attraktiv gestaltet. Technische Probleme bleiben aus.

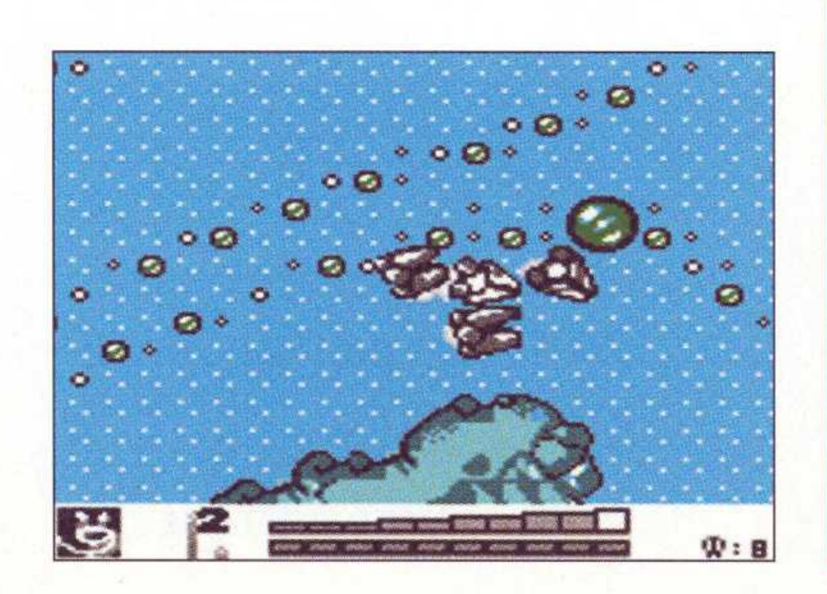
Sound 3
Der scheppernde Klang der Hintergrundmusik hält sich über weite Strecken zurück.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GB, GBC, SGB
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	8 Strecken
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 4





Jetzt ABO schnell!

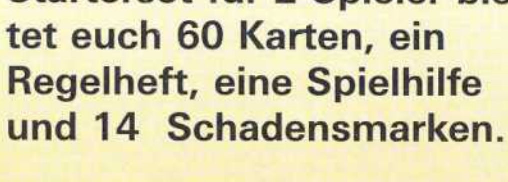
Als Nintendo-Fan benötigt man das ein oder andere Zubehör. Wer einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön ein brauchbares Geschenk von uns. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Angeboten.



1 Ein transparenter N64-Controller der Firma Gamester. Beim so genannten G64 habt ihr stets den Durchblick.

2 Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.





3 Wenn ihr Pokémon nicht nur auf dem Game Boy sammelt, empfehlen wir euch die Pokémon Trading Cards. Das Starterset für 2 Spieler bietet euch 60 Karten, ein Regelheft, eine Spielhilfe und 14 Schadensmarken.





4 Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Aboprämie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden. Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervoragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB). Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).



Lieferung ohne Game Boy

INTERACT

TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:
Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst dich nicht selbst werben!

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

5/2000

Ich abonniere die TOTAL! für mindestens ein Jahr.

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,– (Inland) bzw. DM 85,20 (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name ______________________

Straße, Hausnummer ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, Unterschrift ______________________
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): Bequem durch Bankeinzug / Gegen Rechnung

BLZ ______________ Kontonummer ______________

Geldinstitut

Garantie: Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift ______________________
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bin der/die Werber/in und möchte für die Vermittlung des Abonnements folgende Prämie:

(Bitte ankreuzen)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ rot ☐ blau

Vorname, Name ______________________

Straße, Hausnummer ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, Unterschrift ______________________

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.



PERFECT DARK™

KOMPLETTLÖSUNG

TEIL 1

Joanna Dark benötigt in ihren spannenden Abenteuern eure Hilfe – und wir helfen euch, wenn ihr selbst einmal nicht mehr weiterwisst. Ausführliche allgemeine Tipps sollen euch in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf bewahren lassen, die Waffenkunde euch im Umgang mit den verschiedenen Wummen schulen, während die anschließend beginnende Komplettlösung sich mit jedem einzelnen Level genauer befasst. Dabei führen wir die englischen Auftragsbeschreibungen und Waffennamen an, um es Besitzern der US-Version des Spiels ein wenig einfacher zu machen.
Gut Schuss, und immer eine Patrone mehr dabei, als ihr benötigt, wünscht euch

euer Holger

ALLGEMEINE TIPPS



Erfahrung ist die halbe Miete

Als Erstes erhaltet ihr nützliche Kniffe, die euch das Überleben um einiges erleichtern werden. Lest sie euch gut durch und wendet sie so oft wie möglich an, damit sie euch irgendwann in Fleisch und Blut übergehen!

• Bewegt euch langsam!
Rennt nicht durch noch nicht erkundete Bereiche eines Levels, sondern schleicht euch vorsichtig voran! Wenn ihr zu schnell seid, müsst ihr mit zwei wesentlichen Nachteilen rechnen. Zum einen kann es sein, dass ihr Wachen auf euch aufmerksam macht, die ihr bei schleichendem Vorgehen locker von hinten mit einem Kopfschuss hättet niederstrecken können (Zeit- und Munitionsersparnis, zudem geringere Gefahr, selbst getroffen zu werden). Zum anderen werden eventuell Wachen aus mehreren Bereichen auf einmal auf euch aufmerksam, sodass ihr euch plötzlich in einer Umzingelung befindet. Selbst wenn ihr ein vorgegebenes Zeitlimit unterbieten wollt, ist es also ratsam, zu schleichen und aus dem Hinterhalt zu agieren. Ein paar Kopfschüsse aus sicherem Versteck heraus sind nämlich schneller erledigt als ein Feuergefecht mit vier oder fünf Gegnern.

• Immer in Bewegung bleiben
Trefft ihr auf offenem Gelände auf Gegner, solltet ihr euch mithilfe der C-←- und -der C-→-Taste seitlich mit Blick in Richtung Feind hin- und herbewegen. Dadurch gebt ihr ein wesentlich schwieriger zu treffendes Ziel ab und habt selbst durch die Auto-Aim-Funktion beim Anlegen keinen Nachteil.

• Kopfschüsse sparen Munition
Auf der einen Seite sind Kopfschüsse sehr gut zum Sparen von Munition (besonders auf der höchsten Schwierigkeitsstufe zu empfehlen), auf der anderen Seite sollte man sie nicht auf Teufel komm raus einsetzen. In einem hitzigen Duell mit einer Wache werdet ihr kaum die nötige Ruhe finden, sicher auf die Rübe eures feindlich gesonnenen Gegenübers anzulegen, oder ihr werdet dafür mit erheblichen Einbußen der Lebensenergie bestraft.

• Deckung ist die halbe Miete
Nutzt Wände, Kisten und andere Gegenstände in den Räumen und Gängen, um in Deckung zu gehen! Wenn ihr oberhalb einer Rampe steht und die Gegner von weiter unten aus schießen, braucht ihr nur einen Schritt zurückzugehen, um euch in Sicherheit zu bringen. So könnt ihr auch eure Zielrichtung korrigieren: einfach immer vor- und zurücklaufen und dabei das Fadenkreuz Stück für Stück dem gewünschten Trefferpunkt annähern!

• Immer schön sammeln
Auch wenn es manchmal nicht notwendig erscheint, solltet ihr immer sämtliche Waffen und Munitionsgürtel der besiegten Gegner aufsammeln. Zum einen könnt ihr nie wissen, ob und wie viele Kämpfe noch auf euch warten, zum anderen könnte es sein, dass einer der Feinde eine neue oder zweite Waffe für den Doublehand-Betrieb hinterlässt. In manchen Leveln verlieren die Wachen auch Codecards, die ihr zum Öffnen von Türen dringend benötigt.

• Was ist denn schon 'ne Tür?
Mit besonders starken Waffen wie zum Beispiel der AR34 oder dem Cyclone lassen sich Feinde auch durch Türen hindurch erledigen. Bei Türen mit Glasfenster ist dies natürlich auch mit der einfachen Pistole möglich.

• Nur keine Panik!
Falls ihr einmal in einem heftigen Feuergefecht steckt und die Munition eurer Lieblings-Gun zur Neige geht, solltet ihr zum Auswechseln immer über das Pausenmenü gehen. So verhindert ihr, in dieser wehrlosen Phase von den Wachen angegriffen und gefährlich verletzt zu werden.

• Beherrscht euer Handwerkszeug!
Macht euch mit sämtlichen Waffen und ihren zweiten Funktionen vertraut, denn diese können des Öfteren recht hilfreich sein. Unser Waffenlehrgang wird euch dabei helfen.

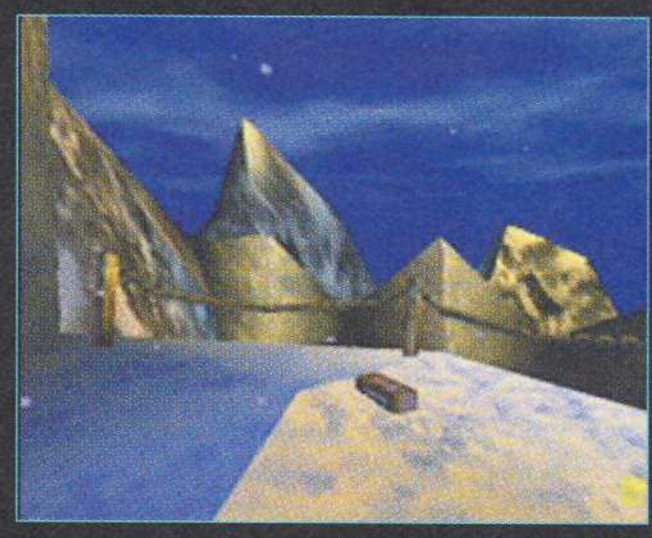
• In die Falle locken
Um eine bessere Chance gegen mehrere Feinde zu haben, solltet ihr niemals auf einem offenen Platz gegen sie kämpfen. Lauft einfach bis zu einem Gang oder einer Abbiegung, postiert euch, legt an und wartet darauf, dass die Wachen um die Ecke gelaufen kommen!

• Richtig nachladen
Das Nachladen einer Waffe solltet ihr innerhalb eines Feuergefechts nur im Notfall ohne Deckung vollziehen. Falls es irgendwo eine sichere Deckung gibt, hinter die ihr euch hockend oder stehend zurückziehen könnt, ist dies immer die bessere Alternative. Sollte es diese Möglichkeit nicht geben, ist es am sichersten, wenn ihr euch während des Nachladens mithilfe des C-←- und C-→-Buttons hin- und herbewegt.



Lockt die Gegner in einen übersichtlichen Raum, postiert euch hinter der Tür und wartet, bis sie kommen!


Ihr wisst ja: Kopfschüsse sparen Munition! Wendet sie aber nur bei unachtsamen Gegnern an!


Sammelt sämtliche Items ein, die ihr findet oder die von eliminierten Gegnern fallen gelassen werden!


Um auf einer höheren Ebene den feindlichen Schüssen auszuweichen, müsst ihr nur nach hinten laufen





Nur bei weit entfernten Feinden solltet ihr die Waffen über das On-Screen-Menü austauschen



Seht euch immer gut nach Objekten um, hinter denen ihr bei Feuergefechten in Deckung gehen könnt!





Zwar ist eine Glasscheibe in der Tür, doch der dusselige Mechaniker kann euch trotzdem nicht sehen. Nutzt diese Situation aus und verpasst ihm eine Kugel!

• Vorsicht: Explosiv!
Mit starken Waffen, die zudem auch noch mit Explosivgeschossen bestückt sind, solltet ihr nur auf weite Entfernung operieren. Wer mit solch einer Wumme in einem engen Raum agiert, riskiert, selbst einen gehörigen Schaden davonzutragen.

• Errichtet Blockaden!
Etliche Objekte lassen sich bewegen. Das trägt nicht nur viel zum Realismus des Spiels bei, sondern hat auch einen praktischen Wert. So lassen sich mit Tischen oder Sofas Türen blockieren, hinter denen Wachen postiert sind. Wenn diese dann versuchen, euch hinterherzulaufen, bleiben sie an den Objekten hängen, und ihr könnt sie aus einer sicheren Position heraus (eventuell noch ein Sofa als Deckung aufbauen) abknallen.

• Immer schön neugierig sein
Öffnet jede Tür und erkundet jeden Korridor! Nur so könnt ihr sichergehen, dass ihr keines der Geheimnisse und versteckten Objekte überseht, die es in den Leveln von *Perfect Dark* zu entdecken gibt. Vorsichtshalber bekommt ihr in der nächsten Ausgabe aber noch eine komplette Auflistung der Geheimnisse nachgeliefert.

• Ein gutes Ohr ist Gold wert
Manche Gegner stoßen ein urtypisches Geräusch aus, bevor sie angreifen oder die Bildfläche betreten. Wer ein Experte ist, erkennt seinen nächsten Feind also schon, bevor er überhaupt zu sehen ist, und kann sich durch Auswahl der effektivsten Waffe darauf einstellen.

• Schilde retten Leben (Agent und Special Agent)
Wenn ihr ein Schild herumliegen seht, solltet ihr es nicht immer sofort benutzen, sondern euch erst einmal einen Überblick über das Gebiet verschaffen. Wenn ihr eine Stelle findet, an der viele Gegner auf euch warten, holt ihr euch vor dem Kampf das Schild und seid auf der sicheren Seite.

• Türen zu eurem Vorteil nutzen
Ihr kommt in einen Raum, der nur so voll gestopft ist mit Feinden? Na, dann nichts wie zurück durch die Tür, durch die ihr gekommen seid, und selbige geschlossen! Jetzt könnt ihr in Ruhe abwarten, bis die Kerle angelaufen kommen und die Tür wieder öffnen, um einem nach dem anderen die Kugel zu geben. Werden es zu viele, könnt ihr die Tür ja einfach wieder schließen und die Zeit dazu nutzen, nachzuladen!

• Weglaufen ist keine Schande
Manchmal ist es einfach angebracht, bei einem nicht sehr gut laufenden Feuergefecht die Fliege zu machen. Eventuell ergibt sich daraus die Möglichkeit, sich einen Gegner nach dem anderen vorzuknöpfen, da sie sich bei eurer Verfolgung so weit verstreut haben.

DAS WAFFENARSENAL

Falcon 2
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Die Standardwaffe der Carrington-Institut-Agenten. Sie ist extrem zielgenau, und es lässt sich mit ihr in hoher Frequenz schießen.

Zweite Funktion: Pistol Whip
Mit dem Knauf der Pistole könnt ihr eure Gegner k. o. schlagen.

Falcon 2 mit Schalldämpfer
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Ausgerüstet mit dem Schalldämpfer ist die Falcon 2 erste Wahl für Level, in denen ihr unentdeckt bleiben solltet.

Zweite Funktion: Pistol Whip

Falcon 2 mit Zielfernrohr
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Durch das Zielfernrohr könnt ihr die Gegner auch auf etwas weitere Entfernung exakt ins Visier nehmen.

Zweite Funktion: Pistol Whip

MagSec 4
Munitionsmenge/Magazin: 9
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Die MagSec 4 ist nicht ganz so zielgenau wie die Falcon 2, und ihr müsst fast genauso häufig das Magazin wechseln.

Zweite Funktion: Dreifachschuss
Setzt den Dreifachschuss der MagSec 4 nur dann ein, wenn ihr aus einer Umzingelung herauskommen oder Gegner schnell eliminieren müsst, da ihr nicht mehr viel Lebensenergie besitzt. Ansonsten seid ihr nämlich nur noch damit beschäftigt, nachzuladen.

Mauler
Munitionsmenge/Magazin: 20
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Mit der von Skedars bevorzugten Waffe lassen sich Energiestöße abschießen, die einzeln allerdings nicht sehr durchschlagskräftig sind.

Zweite Funktion: Energiebündelung
Die zweite Funktion ist besonders in späteren Leveln von Vorteil, wenn ihr mit nur einem Schuss fast jeden Gegner besiegen könnt. Um die sechs Energiestöße auf einmal abfeuern zu können, braucht die Mauler allerdings einige Sekunden Aufladezeit.

Phoenix
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Ein Energie-Blaster, der in puncto Schussfrequenz einiges zu wünschen übrig lässt.

Zweite Funktion: Explosivgeschosse
Wer die zweite Funktion der Phoenix benutzt, sollte nicht zu nah am Gegner stehen – das könnte nämlich üble Folgen haben.


Die Falcon 2 ist äußerst präzise und mit Schalldämpfer gut für ein schleichendes Vorankommen geeignet

DY357 Magnum
Munitionsmenge/Magazin: 6
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 200

Keine hohe Schussfrequenz, sondern Durchschlagskraft pur hat die Magnum zu bieten. Bei den meisten Gegnern reicht ein Schuss, und sie sind Geschichte. Nachteil: lange Nachladezeiten.

Zweite Funktion: Schlag mit der Pistole

DY357-LX
Munitionsmenge/Magazin: 6
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 200

Noch tödlicher als der kleine Bruder, die DY357, ist die LX-Ausführung der Magnum.

Zweite Funktion: Schlag mit der Pistole

CMP 150
Munitionsmenge/Magazin: 32
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Eine extrem hohe Schussfrequenz gepaart mit einer ziemlich niedrigen Nachladezeit machen diese Waffe zu einem echten Munitionsfresser. Dafür kann man mit ihr größere Gegneransammlungen in die Knie zwingen.

Zweite Funktion: Zielsuchmunition
Besonders bei Gegnern, die sich unsichtbar machen können, ist die zweite Funktion der CMP 150 empfehlenswert. Die Waffe registriert in diesem Modus nämlich Lebensfunktionen eines Feindes und bringt sämtliche Geschosse sicher ins Ziel.

Cyclone
Munitionsmenge/Magazin: 50
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Die Cyclone ist eine wirklich coole Waffe. Die in Windeseile abgefeuerten Geschosse hauen selbst den stärksten Feind um – nur das Nachladen dauert ein wenig zu lang.

Zweite Funktion: Magazinentladung
Wer den kompletten Inhalt eines Magazins auf einmal auf einen Feind pusten will, schaltet die zweite Funktion ein.

Callisto NTG
Munitionsmenge/Magazin: 32
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Diese Waffe schluckt förmlich die Magazine. Ansonsten haben die Energie-Torpedos eine recht hohe Durchschlagskraft. Auch bei der Callisto gilt: Das Nachladen dauert etwas zu lang.

Zweite Funktion: Durchschlagskräftigere Geschosse
Ihr solltet unbedingt immer in der zweiten Funktion bleiben. Die Geschosse zerfetzen die Gegner geradezu, und es kostet euch nur geringfügig mehr Muniton.

RC-P120
Munitionsmenge/Magazin: 120
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800
Wer die RC-P120 in Händen hält, darf sich



glücklich schätzen. Sie hat alles, was das Herz begehrt: eine hohe Feuerfrequenz, viele Patronen pro Magazin, geringe Nachladezeiten und eine akzeptable Zielgenauigkeit. Dazu gesellt sich eine coole zweite Funktion.

Zweite Funktion: Tarnkappe
Mit der Tarnkappe werdet ihr für eure Gegner unsichtbar und könnt sie zudem mit Ultra-Munition beschießen. Achtung: Diese Funktion kostet eine Menge Munition!

Laptop Gun
Munitionsmenge/Magazin: 50
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Getarnt als Laptop, verwandelt sich diese Waffe auf Knopfdruck in eine mächtige Maschinenpistole. Allein die Verwandlungsmöglichkeit ist es wert, diese Waffe bei sich zu tragen. Dazu gesellt sich noch eine hohe Schussfrequenz und eine relativ geringe Nachladezeit.

Zweite Funktion: Selbstschussanlage
Als einfach genial, vor allem im Mehrspieler-Modus, muss die zweite Funktion der Laptop Gun bezeichnet werden. Ihr könnt sie dann nämlich an einer beliebigen Wand anbringen, und sobald sich Feinde nähern, schießt sie automatisch, was das Zeug hält.

Dragon
Munitionsmenge/Magazin: 30
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 400

Allein schon am Sound kann man die ungeheure Feuerkraft der Dragon erkennen. Zudem lädt sie in null Komma nichts nach.

Zweite Funktion: Annäherungsmine
Zwar könnt ihr die Waffe nach dem Einsatz der zweiten Funktion nicht mehr gebrauchen, dafür ist sie eine gar hinterlistige Alternative, um vor allem im Mehrspieler-Modus die Gegner so richtig zu überraschen. Ihr legt die Dragon auf den Boden, und sobald sich ein ahnungsloses Opfer nähert, explodiert sie.

K7 Avenger
Munitionsmenge/Magazin: 25
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 400

Das sehr begrenzte Fassungsvermögen der Magazine macht die K7 Avenger zumindest bei aktivierter erster Funktion nur zur zweiten Wahl.

Zweite Funktion: Ortungsgerät
Bei aktivierter zweiter Funktion stellt die K7 Avenger einen Radar zum Aufspüren gefährlicher Objekte wie zum Beispiel Selbstschussanlagen und Sprengsätze dar.

AR34
Munitionsmenge/Magazin: 30
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 400

In der Brauchbarkeit irgendwo zwischen der weniger empfehlenswerten K7 und der Dragon einzustufen, stellt die AR34 aufgrund ihrer Zielgenauigkeit und Reichweite ein gutes Gewehr für mittlere Distanzen dar.

Zweite Funktion: Zielfernrohr



Wenn der Reaper einmal warm gelaufen ist, schießt er unkontrolliert Unmengen an Munition ab

Super Dragon
Munitionsmenge/Magazin: 30
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 400

Die erste Funktion ist genau dieselbe wie bei der Dragon.

Zweite Funktion: Granatwerfer
Munitionsmenge/Magazin: 6
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 40
Mit dieser Funktion ist es euch ein Leichtes, Gegner zu eliminieren, die versteckt hinter Ecken lauern.

Shotgun
Munitionsmenge/Magazin: 9
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 100
Wer die Shotgun benutzt, muss sich auf extrem lange Nachladezeiten
gefasst machen. Dafür killt ihr beinahe jeden Gegner mit nur einem oder höchstens zwei Schüssen.

Zweite Funktion: Doppelschuss
Der Doppelschuss hat zwar noch mehr Power, entlädt aber auch schneller das Magazin.

Sniper Rifle
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 400

Eine unglaubliche Reichweite zeichnet die Sniper Rifle aus. Mithilfe des Zielfernrohrs könnt ihr einer Fliege aus hunderten von Metern Entfernung genau zwischen die Augen schießen.

Zweite Funktion: Kriechen
Um während des Heranzoomens weiterhin vorankriechen zu können, müsst ihr die zweite Funktion der Sniper Rifle aktivieren.

Farsight XR-20
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 100

Eine der gemeinsten Waffen im gesamten Spiel ist die Farsight XR-20, da ihr Gegner durch Wände hindurch erledigen könnt. Diese können sich bis zu vier Räume von euch entfernt aufhalten.

Zweite Funktion: Zielerfassung
Die zweite Funktion zeigt euch Gegner hinter Wänden an.

Reaper
Munitionsmenge/Magazin: 200
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 800

Extrem ungenau beim Zielen eignet sich die Reaper nur bei Angriffen gegen mehrere dicht beieinander stehende Gegner. Doch Vorsicht: Sie braucht ein wenig Zeit, um in die Gänge zu kommen.

Zweite Funktion: Der Zerhäcksler
Ohne einen Schuss abzugeben rotiert der vordere Teil der Waffe und zerstückelt Feinde, die mit dem vorderen Teil in Berührung kommen.

Devastator
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 40

Mit der Devastator schießt ihr Granaten auf eure Feinde. Am besten setzt ihr sie gegen eine Ansammlung selbiger ein.



Zweite Funktion: Wandgranaten
Mithilfe der Wandgranaten lassen sich Geheimgänge freilegen. Sucht die Stelle mit der Infrarotkamera und feuert dann ein Geschoss auf die poröse Wand! Aber auch zum Vernichten der Gegner lassen sich die Granaten sehr gut einsetzen.

Rocket Launcher
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 3

Eine der mächtigsten Waffen bei *Perfect Dark* – und das auf ziemlich große Distanz.

Zweite Funktion: Zielsuchraketen
Die Raketen erfassen in der zweiten Funktion ihr Ziel und verfolgen es erbamungslos.

Slayer
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 3

Der Raketenwerfer der Skedar unterscheidet sich in seiner ersten Funktion kaum vom Original-Rocket-Launcher.

Zweite Funktion: Ferngesteuerte Raketen
Ihr steuert die Rakete mithilfe einer eingebauten Kamera, die euch eine First-Person-Sicht erlaubt. So lässt sich das Geschoss punktgenau ins Ziel bringen.

Combat Knife
Munitionsmenge/Magazin: -
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: -

Herrlich für den Nahkampf und unentdecktes Vorankommen geeignet stellt das Messer aber keine Alternative zu einer „richtigen" Waffe dar.

Zweite Funktion: Vergiftetes Messer
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 10
Wenn ihr einen Gegner mit einem der vergifteten Messer trefft, dauert es ungefähr zehn Sekunden, ehe dieser das Zeitliche segnet. Werft ihr daneben, könnt ihr es wieder aufheben.

Crossbow
Munitionsmenge/Magazin: 5
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 69

Der Bogen ist die perfekte Meuchelwaffe. Die Pfeile töten fast ohne Geräusch und lassen sich bei Fehlversuchen wieder einsammeln.

Zweite Funktion: Tödliche Treffer
Mit nur einem Treffer verabschiedet sich euer Gegner ins Nirwana.

Tranquilizer Gun
Munitionsmenge/Magazin: 8
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 200
Wollt ihr eine Wache nur betäuben, ist dieses Gewehr die richtige Wahl.

Zweite Funktion: Tödliche Injektion
Auch mit dem Betäubungsgewehr lassen sich Feinde für immer ausschalten. Die zweite Funktion wirkt allerdings nur, wenn ihr nah genug am Gegner dran seid.

Laser
Munitionsmenge/Magazin: -
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: -

Extrem akkurat, aber nicht sehr durchschlagskräftig.

Zweite Funktion: Schweiß-Laser
Zum Zerschneiden von Steinen, Schrauben oder Siegeln geeignet.

Grenade
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 12

Nach dem Werfen der Granate dauert es noch einige Sekunden, ehe sie explodiert. Setzt sie gegen mehrere Gegner ein, oder hinterlasst sie bei einer Flucht!

Zweite Funktion: Gummiball-Granate
Einmal weggeschmissen, prallt die Gummiball-Granate so lange von den Wänden eines Bereichs ab, bis sie auf einen ‚lebenden Körper' trifft. Vorsicht: Dieser ‚lebende Körper' könntet auch ihr sein!

N-Bomb
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 10

Die N-Bomb erzeugt in ihrer Umgebung eine atomare Strahlung und setzt Lebewesen in diesem Bereich außer Gefecht.



Zweite Funktion: Annäherungs-Bombe
Platziert die N-Bomb irgendwo und lockt eure Feinde in ihre Nähe! Wenn diese der Bombe zu nahe kommen, geht sie hoch und tötet die Gegner.

Timed Mine
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 10

Setzt die Mine ab, und nach einigen Sekunden geht sie in die Luft.

Zweite Funktion: Ortungsgerät
Siehe K7 Avenger!

Proximity Mine
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 10

Besonders in „King of the Hill"-Szenarien zum Verteidigen eines Gebiets geeignet. Ihr legt sie ab, und wenn sich ein Gegner nähert, fliegt er mit ihr zusammen in die Luft.

Zweite Funktion: Ortungsgerät
Siehe K7 Avenger!

Remote Mine
Munitionsmenge/Magazin: 1
Maximale Munitionsmenge/Vorrat: 10

Legt die Mine ab und bringt euch in Sicherheit! Schaltet dann zur zweiten Funktion!

Zweite Funktion: Fernzünder
Mit der zweiten Funktion löst ihr die Explosion der Mine aus.

MISSION 1.1

dataDyne Central: Defection

Anfangsausrüstung:
Falcon 2 mit Schalldämpfer • Data Uplink • ECM Mine

Zu findende Objekte:
Laptop Gun • Falcon 2 • Shield • CMP150

1. Disable the internal security hub

Nehmt euch als Erstes die Wache auf dem Dach vor! Lauft dazu die Rampe bis zum Plateau hinunter und hockt euch in der Einbuchtung hinter das Geländer! Legt schon einmal auf Kopfhöhe der patrouillierenden Wache an und schlagt im richtigen Moment zu! Setzt danach mit einigen gezielten Schüssen auch die Überwachungskamera außer Gefecht! Lauft weiter nach unten und durch die beiden Lamellentüren ins Innere! Um die erste Ecke herum trefft ihr auf eine weitere Wache, die jedoch kein Problem darstellt, da sie sich brav ergibt. Schaltet die beiden Kameras in diesem Bereich aus und lauft unten nach links zum Computerterminal mit dem grünen Monochrom-Monitor! Aktiviert die ECM-Minen, zielt auf den Bildschirm und feuert eine ab – der erste Teilauftrag ist erfüllt.



Eine der behelmten Wachen hat eine weitere Falcon 2 bei sich. Erledigt sie und schnappt euch die Waffe!

2. Obtain key code necklace

Dreht euch nach dem Einsatz am Computer um und lauft geradeaus bis zur Lamellentür in der linken Wand! Geht hindurch und rennt die Treppe hinunter! Eventuell müsst ihr dabei einige Wachen erledigen, was sich am einfachsten gestaltet, wenn ihr sie bis ganz nach oben lockt. Lauft zurück durch die Lamellentür und nach links, dreht euch um und wartet auf die Schurken, die blind in die Falle tappen! Jetzt aber wieder die Treppe hinunter und durch die Tür in den Bürovorraum. Eliminiert die Wachen und geht durch die Tür zwischen den beiden Glasaufzügen – im Perfect-Modus müsst ihr dazu vorher den Entriegelungsknopf drücken, der sich auf einem Tisch gegenüber dem rechten Fahrstuhl befindet. Ihr trefft auf Cassandra de Vries, die ihr mit der Faust oder dem Pistol Whip ins Land der Träume schickt, nicht jedoch, ohne ihr vorher noch die Code-Halskette zu entreißen (passiert automatisch, wenn ihr sie schlagt)!



Die Wache, die auf dem Dach patrouilliert, solltet ihr besser von der Plattform aus ins Visier nehmen

Nur im Perfect-Schwierigkeitsgrad zu erledigen: Download Project Files

Um den Perfect-Schwierigkeitsgrad des ersten Levels zu meistern, müsst ihr Daten eines Geheimprojekts aus einem Computer herunterladen. Dazu lauft ihr durch die Tür rechts neben dem rechten Glasaufzug und die Treppen hinunter. Sucht im hinteren rechten Bereich nach dem Computerspezialisten und zwingt ihn mit vorgehaltener Waffe dazu, euch zum Computerraum (dazu müsst ihr den Fahrstuhl benutzen) zu begleiten! Dort angekommen, gibt er das Passwort ein, woraufhin ihr den Data Uplink benutzt, um die Daten herunterzuladen.

Verstecktes Item

Wenn ihr aufhört, den Spezialisten mit der Waffe zu bedrohen, läuft er irgendwann in einen zuvor verschlossenen Raum. Verfolgt ihn und schnappt euch die Laptop Gun, die in dem Raum an der Wand hängt!

Besondere Objekte

Ein Stockwerk unter Cassandras Büro findet ihr im letzten Büro auf der linken Seite ein Schild. Zwei Stockwerke unter Cassandras Büro trefft ihr, wenn ihr dem rechten Gang folgt und in dem Büro links um die Ecke und in den ersten Raum auf der linken Seite geht, auf eine Wache mit Helm. Erledigt sie, und sie lässt eine weitere Falcon 2 fallen.

3. Disable external comms hub

Fahrt mit einem der beiden Aufzüge bis ganz nach unten (dafür müsst ihr eventuell erst einmal die anderen Stockwerke besuchen)! Unten angekommen, habt ihr es mit einigen Wachen zu tun, die die Treppe hinaufgerannt kommen. Sucht ein wenig Schutz hinter den Stahlträgern eines Fahrstuhls und bleibt immer in Bewegung! Lauft die Treppe hinunter und öffnet die Tür, die sich schräg rechts an der gegenüberliegenden Wand befindet! Achtung: Ihr habt es erneut mit einigen Wachen zu tun und solltet die Tür sofort wieder schließen. Stellt euch in Position und wartet ab – so, wie wir es in unseren „Allgemeinen Tipps" beschrieben haben.
Geht danach in den Raum und zu dem in Bodennähe angebrachten Terminal an der linken Wand! Hockt euch am besten hin, während ihr mit einer ECM-Mine auf den Bildschirm zielt, die ihr anschließend abschießt, um auch diesen Auftrag zu erfüllen.



Besonders gefährlich sind die gepanzerten Wachen im Erdgeschoss. Denkt an unsere allgemeinen Tipps!

4. Gain entrance to the laboratory

Links neben der großen Treppe gelangt ihr zu einer weiteren Tür. Verschanzt diese mit dem Tisch (siehe „Allgemeine Tipps") und öffnet sie danach, um das Feuer auf die vielen Wachen zu eröffnen! Falls ihr Probleme haben solltet, den Tisch anschließend wieder wegzubewegen: keine Panik! Ihr müsst ihn einfach nur lang genug von der Kopfseite aus gegen die seitliche Wand drücken, dann bewegt er sich Stück für Stück von der Tür weg.
Lauft dann durch den Raum nach rechts! Dort wird sich an der rechten Wand eine Geheimtür öffnen, die zu einem Fahrstuhl führt. Aktiviert diesen, und der erste Level ist geschafft.

MISSION 1.2

dataDyne Central: Investigation

Anfangsausrüstung:
Falcon 2 mit Schalldämpfer • Data Uplink • CamSpy
Zu findende Objekte:
Shield • CMP 150 • K7 Avenger • Night Vision • Dragon



In einem Labor führt hinter dem U aus Stein, das als Computertisch fungiert, ein Fahrstuhl nach unten. Benutzt ihn, tötet die Wache und nehmt die Avenger an euch, um einen Teil des Perfect-Auftrags zu erfüllen!

1. Holograph radioactive isotope

Verstecktes Item

Um an die doppelte CMP 150 zu gelangen, müsst ihr es, ohne entdeckt zu werden, bis ganz nach unten schaffen. Bleibt dazu am Anfang am besten erst einmal im Fahrstuhl stehen und wartet auf die Wache (kann ganz schön lange dauern)! Erst wenn ihr das Geräusch ihrer Schritte auf der Metallplatte hört, könnt ihr nach links den Korridor entlanglaufen. Bleibt vor der silberfarbenen Tür stehen und wartet auf den schwebenden Roboter! Er biegt kurz vor der Tür nach links ab und öffnet den Zugang zu einem geheimen Bereich. Geht hinein und zerschießt das Glas am Ende des ersten Korridors, um euch in den Raum darunter fallen lassen zu können! Wartet ungefähr drei Minuten, bis sich die Wachen verzogen haben und lauft erst dann um die Ecke! In einer schmalen Nische auf der rechten Seite findet ihr einen Computer, mit dessen Hilfe ihr euch die doppelte CMP 150 besorgen könnt.

Um das radioaktive Isotop aufnehmen zu können, lauft ihr zu Beginn nach links, killt die Wache und öffnet die silberfarbene Tür! Macht euch auf viele Wachen gefasst, die zunächst hinter schusssicherem Glas stehen. Wartet, bis sie um den sicheren Schutz herumlaufen, und nehmt sie euch von der Tür aus, durch die ihr hineingekommen seid, vor! Geht durch die nächste Tür und in der großen Halle durch das Tor zur Rechten, auf dem die Aufschrift „Caution" zu lesen ist! Lauft durch ein weiteres Tor, eliminiert die Wachen und aktiviert die CamSpy! Fliegt mit ihr durch das nächste Tor und durch den nächsten Raum bis kurz vor das Isotop! Fotografiert es durch Drücken der Z-Taste und schwebt zurück zu Joanna! Deaktiviert die CamSpy und sammelt sie wieder auf!

Verstecktes Item

Fliegt mithilfe der CamSpy am linken Rand des Raums entlang, in dem sich das Isotop befindet! Weiter hinten könnt ihr dann eine Annäherungs-Mine aufsammeln.

2. Start security maintenance cycle

Zurück in der großen Halle geht ihr durch die Tür links vom Tor mit der Aufschrift „Sector Two". Im anschließenden Korridor habt ihr es mit einigen Wachen zu tun, die ihr jedoch oftmals bereits ausschalten könnt, bevor euch diese überhaupt bemerkt haben. Lauft bis zur dünnen Glaswand, zerschießt sie und begebt euch durch die Tür weiter unten! Geht an den Computerterminal an der Wand geradeaus und stoppt die Roboter! Begebt euch danach an den Terminal weiter links und verändert die Programmierung! Wenn ihr jetzt wieder den ersten Computer aktiviert, habt ihr diese Teilmission erfüllt.

3. Shut down experiments

Geht in der großen Halle durch das Tor mit der Aufschrift „Sector Two"! Erledigt die beiden Wachen in der Schleuse und benutzt im nächsten Bereich den rechten Korridor als Deckung! Wenn die Wachen dann eine nach der anderen auftauchen, solltet ihr keine Probleme haben, sie abzumurksen. Besucht danach sämtliche Laboratorien, die von dem Hauptgang



Ein weiteres Teil, das es im Perfect-Modus einzusammeln gilt, ist das Nachtsichtgerät. Ihr findet es in einer Glassäule innerhalb eines der Laboratorien. Zerschießt einfach die Scheiben und nehmt es an euch!



Einer der Wissenschaftler spielt den Helden und folgt nicht euren Anweisungen, sondern löst den Alarm aus und ruft damit einige Wachleute auf den Plan. Schlagt ihn einfach nieder und benutzt dann selbst den Computer

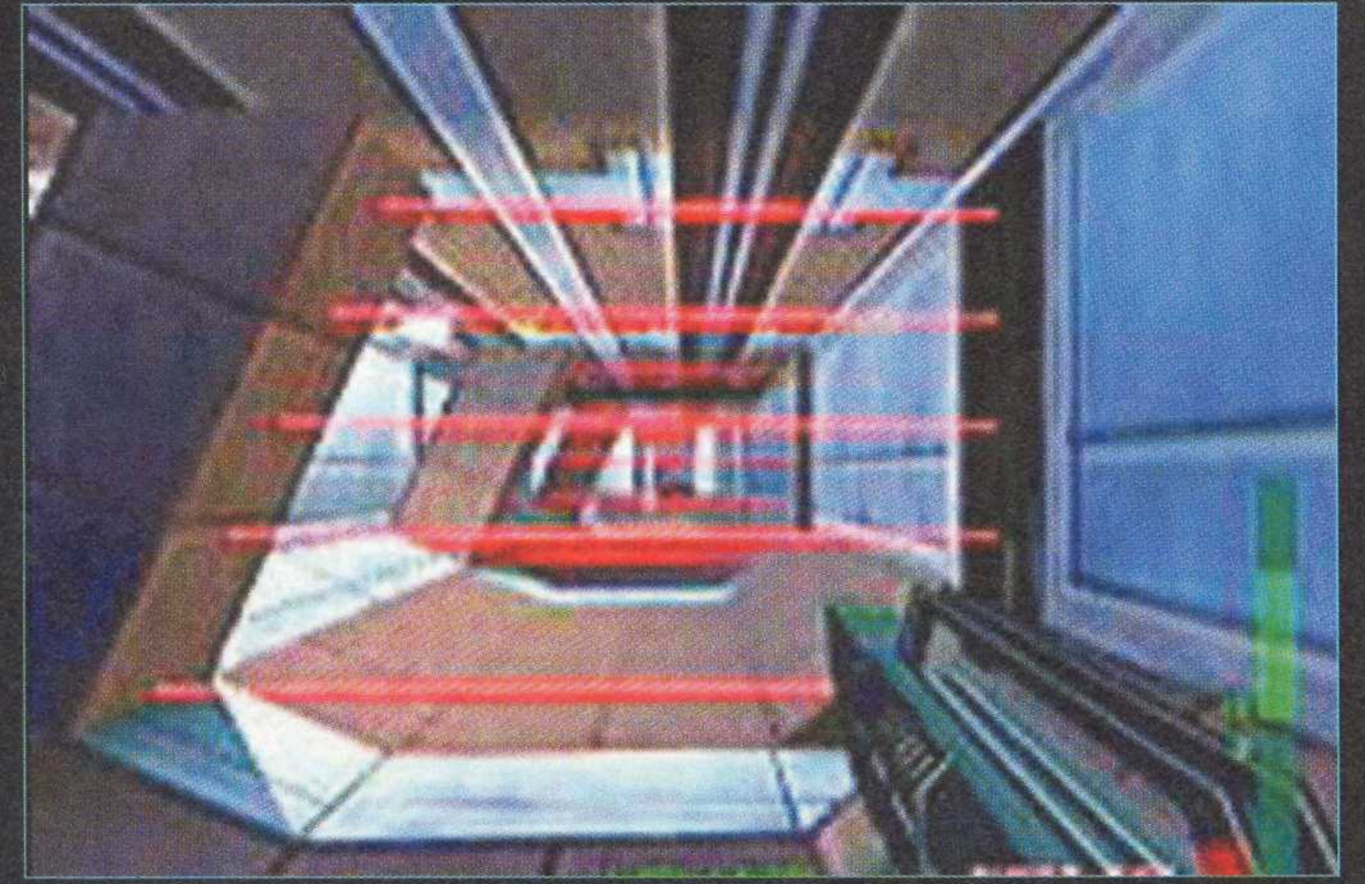
abgehen! Mit vorgehaltener Waffe könnt ihr die Wissenschaftler dazu bewegen, die Experimente zu beenden. Nur einer weigert sich und mimt den Helden. Schlagt ihn einfach nieder und geht in dem Labor zu einem der Computer links neben der Tür, um die Experimente selbst zu beenden!

Nur im Perfect-Schwierigkeitsgrad zu erledigen: Obtain experimental technologies
In einem der Laboratorien fährt ein Fahrstuhl auf und ab. Benutzt ihn, erschießt unten angekommen die Wache und nehmt die K7 Avenger an euch! In einem anderen Labor liegt ein Nachtsichtgerät in einem Glaszylinder. Zerschießt das Glas und schnappt euch das Gerät!

4. Locate Dr. Caroll
Lauft durch die silberfarbene Tür auf der rechten Seite am Ende des Korridors, der die Laboratorien miteinander vebrindet. Erledigt die Wachen am besten mit der K7 Avenger und nutzt die gebogene Wand aus, um abprallende Geschosse ins Ziel zu bringen! Durch die Umprogrammierung der Roboter gelangt ihr hinter der Tür mit der Aufschrift „Sector Three" dann problemlos durch die Laserbarrieren (eventuell müsst ihr einige Zeit auf den zuständigen Roboter warten).
Eliminiert die Wache hinter der nächsten Tür und versteckt euch schnell in der rechten Nische! Wenn der Roboter weiterschwebt und die Tür zum nächsten Raum öffnet, laufen euch die Wachen praktisch ins offene Messer (Nein, ihr sollt nicht das Messer benutzen – gebt es ihnen mit der Avenger!). Geht weiter und erledigt auch die letzten Feinde, bevor ihr euch die CMP 150 schnappt, die in der Mitte auf einem Tisch liegt. Nützlich ist auch der Schild, der sich im Terrarium links neben der Eingangstür versteckt. Verlasst anschließend den Raum durch die andere Tür!
Lockt die beiden Wachen im Computerraum in den engen Korridor davor, um sie sicher aus dem Weg zu räumen, bevor ihr mithilfe des Data Uplinks am Terminal die nächste Tür öffnet. Achtung: In dem Moment, in dem ihr die Tür öffnet, greifen euch Wachen von hinten an. Dreht euch also rechtzeitig um! Folgt dem Weg bis zu dem Tor mit der Aufschrift „Sector Four"! Im angrenzenden Labor habt ihr es mit einigen Gegnern zu tun, die sich zum Teil erst einmal verstecken.

Nur im Perfect-Schwierigkeitsgrad zu erledigen: Obtain experimental technologies
Um an das letzte zu findende Teil heranzukommen, müsst ihr von diesem Raum aus nach links durch die Tür laufen. Am Ende der Passage findet ihr in einem Raum das Shield Tech Item und habt die Teilmission erfüllt.

Geht durch die Tür an der Kopfseite des Labors und weicht sofort wieder zurück, denn an der Decke sind zwei Selbstschussanlagen angebracht. Schaltet die erste mit gezielten Schüssen aus und geht so weit vor, dass ihr die zweite gut sehen könnt! Zerstört auch dieses Gerät! Am Ende der Halle trefft ihr dann auf Dr. Caroll und habt die Mission erfüllt.



Wartet vor den Laserbarrieren ab, bis der Roboter angeschwebt kommt und die gefährlichen Strahlen für kurze Zeit abstellt. Dann könnt ihr ohne Gefahr hindurchlaufen und die letzte Teilmission in Angriff nehmen



dataDyne Central: Extraction

Anfangsausrüstung:
Falcon 2 mit Zielfernrohr • Night Vision
Zu findende Objekte:
Shield • CMP 150 • Shotgun • Rocket Launcher



1. Access foyer elevator
Passt vor allem auf Dr. Caroll auf, der die Angewohnheit hat, immer genau vor einer feuerbereiten Waffe herumzuschweben! Nach 90 Sekunden geht im Level das Licht an, der übrigens derselbe ist wie bei der ersten Mission. Haltet euch also ran, denn zum einen ist es wesentlich cooler, im Dunkeln zu spielen, und zum anderen lässt es sich besser schleichen.

Verstecktes Item
Erkämpft euch die DY357 Magnum durch das Erledigen der ersten fünf Wachen, bevor ihr entdeckt werdet! Die fünfte Wache hinterlässt dann die Magnum.

Aktiviert das Nachtsichtgerät und lauft auf die erste Tür zu, die sich automatisch öffnet! Setzt bei der Wache einen Kopfschuss an und geht zum nächsten Raum! Stellt euch rechts neben die Tür und öffnet sie von dort aus! Schleicht in den Raum und presst euch an die rechte Wand! Bewegt euch langsam vorwärts, umkurvt das Hindernis und schleicht weiter an der Wand entlang, bis ihr die perfekte Schussposition für einen Kopftreffer habt!
Lauft auf den Flur und so weit es geht an der linken Wand entlang! Auf der rechten Seite seht ihr dann einen Wachposten, den ihr wie üblich mit einem Kopfschuss erledigt. Die nächsten beiden Gegner sollten jetzt kein Problem mehr darstellen und bringen euch, vorausgesetzt ihr werdet nicht entdeckt, die Magnum ein.

Verstecktes Item
Um auch an die Granate und die Dragon zu gelangen, müsst ihr dieses Versteckspiel im Dunkeln noch ein wenig weiterführen und zunächst einmal den Fahrstuhl erreichen, ohne entdeckt zu werden.
Wenn er im nächsten Stockwerk anhält, erledigt ihr die Wache und schnappt euch die Key-Card. Nehmt auch die Granate an euch, die auf dem Pult liegt, und benutzt sie, um in der rechten Ecke des Raums ein Loch in die Wand zu sprengen! Dahinter findet ihr am Fuße einer Leiter die Dragon.

Nur im Perfect-Schwierigkeitsgrad zu erledigen: Reactivate office elevator
Lauft, nachdem ihr den Fahrstuhl verlassen habt, nach rechts und gleich wieder nach rechts! Erledigt die Wache und geht in das Büro, vor dem sie patrouillierte! Schleicht die







Cassandras Bodyguards haben es ganz schön in sich. Kommt ihnen bloß nicht zu nahe!

Büros entlang, eliminiert Cassandras weibliche Bodyguards und nehmt die Shotgun an euch! Im letzten Raum findet ihr dann einen Computer, mit dessen Hilfe ihr den Bürofahrstuhl reaktivieren könnt.

2. Destroy dataDyne hovercopter

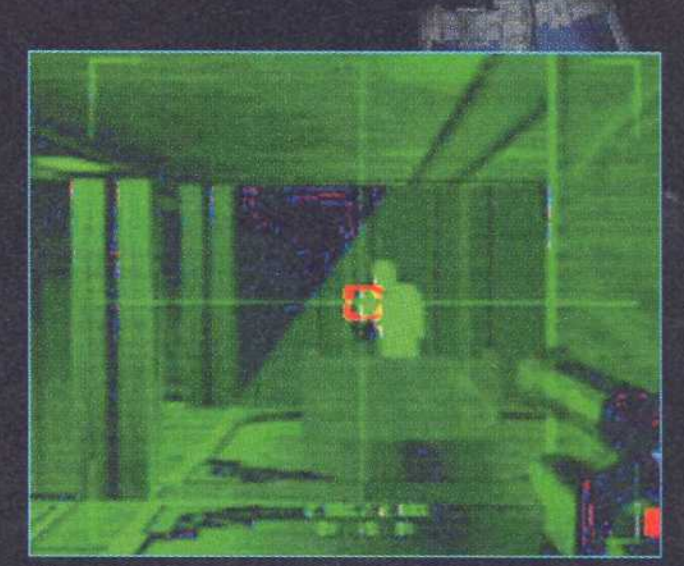
Fahrt mit einem der Fahrstühle ein Stockwerk nach oben und geht um die Ecke nach rechts! Beseitigt die beiden Wachen und lauft durch die Schiebetüren nach links! Die linke Wand öffnet sich, wenn ihr euch nähert, und ihr könnt euren Weg zum anderen Fahrstuhl fortsetzen. Kämpft gleichzeitig gegen weitere Bodyguards und bleibt dabei immer in Bewegung, um den Schüssen des Hovercopters auszuweichen! Lauft ins Treppenhaus und ein Stockwerk nach oben! Dort angekommen trefft ihr auf drei Typen, die sich darüber unterhalten, wie man einen Rocket Launcher bedient. Schickt die Wache im schwarzen Anzug in die ewigen Jagdgründe und greift euch den Launcher! Positioniert euch am besten hinter dem X und wartet auf den richtigen Zeitpunkt, den Helicopter vom Himmel zu holen! Zur Not reicht auch ein kontinuierlicher Beschuss mit der CMP 150.

3. Defeat Cassandras Bodyguards

Da ihr in den anderen Stockwerken bereits sämtliche Wachen beseitigt habt (Lauft sonst noch einmal zurück und vergewissert euch!), könnt ihr von der Ebene aus, auf der ihr den Rocket Launcher bekommen habt, weiter nach oben laufen. An der Stelle, an der ihr die erste ECM-Mine abgeschossen habt, lauern die letzten Bodyguards auf euch. Wenn ihr keine Lust habt, im Dunkeln weiterzukämpfen, betätigt ihr einfach den Lichtschalter rechts neben dem riesigen Lüftungsrad.

4. Rendezvous at heli-pad

Lauft zurück zum Hubschrauberlandeplatz auf dem Dach des Gebäudes, um die Mission erfolgreich zu beenden!



Wenn ihr die ersten fünf Wachen erledigt, ohne entdeckt zu werden, bekommt ihr die Magnum DY357





Dies war der erste Teil der *Perfect Dark*-Komplettlösung. In der nächsten TOTAL! geht es dann mit den folgenden Leveln und einer Komplettauflistung sämtlicher Geheimnisse weiter.



ANA POKÉMON JET™
ANA
ANA Pokémon Jet
ANA Pokémon Jet™

Die TOTALE Verlosung!

Zehn absolut kultige Pokémon-Fächer – ein Promotion-Gag der japanischen Airline All Nippon Airways und nur für den ostasiatischen Markt entworfen! Aufgrund unserer hervorragenden Kontakte haben sich zehn Fächer auf den Weg gemacht, um hier in Europa exklusiv von uns verlost zu werden.

Wir sind die TOTAL! - und die TOTAL! ist einfach genial, zumindest was die Organisation exclusiver Preise für unsere fleißigen Leser und Leserinnen angeht.

Diese ostasiatisch-japanische Spezialität an Geschmacklosigkeit hat einen so krassen Hype-Status für jeden Pokémon-Fan, dass ihr euch, wenn ihr einen der zehn Fächer haben wollt, etwas anstrengen müsst.

Die Teilnahmebedingungen lauten wie folgt: Jede(r) Bewerber(in) muss ein speziell für diesen Wettbewerb erstellten, künstlerischen Beitrag leisten. Egal, ob ihr ein Lied singt – Karaoke is o.k. – oder ein Bild malt, eine Skulptur baut oder ein Gedicht schreibt, das ist die Chance für euch, einen der Fächer zu gewinnen.

Eure Beiträge schickt bitte bis zum 21.08.2000 an folgende Adresse:
X-plain Verlag, Stichwort „Flügellahm", Friedensallee 41, 22765 Hamburg
Einsendeschluss ist der 21.08.0000 (Datum des Poststempels).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



TIPPS & TRICKS wanted!

Denkt dran, nur gemeinsam sind wir stark!

Willkommen auf den Tipps&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von euch mitgestaltet – vorausgesetzt, ihr schickt uns nützliche Tipps zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die unten stehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo[64] – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik passt. Dazu gehören z. B. Passwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Umfang am liebsten, aber ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, dass eure Tipps leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergesst nicht, eure Adresse auch im Brief anzugeben! Für eure Mühen sollt ihr natürlich belohnt werden, deshalb verlosen wir jeden Monat unter allen veröffentlichten Einsendungen drei halbjährige TOTAL!-Freiabos. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, dass wir keinerlei Tipps&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!





Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖
(für das Steuerkreuz und den Analogstick),
A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tipps & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Simon Schneider, Datteln
Eike Dorian Schiejok, Remscheid
Jenny Betschart, Muotathal (CH)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

NINTENDO64

Namco Museum 64 Galaga

Zwei Schiffe gleichzeitig besitzen
Wartet während des Spiels darauf, dass eure Feinde den Beam-Strahl einsetzen, und lasst euer Schiff kapern! Bei der nächsten Angriffswelle schießt ihr einfach den Angreifer ab, der euren gekaperten Raumjäger im Schlepptau hat, und erhaltet dadurch zwei aneinander gekoppelte Schiffe.

Gegner entwaffnen
Lasst eure Feinde in Formation antreten! Die Biene auf der unteren linken Seite ist der Schlüssel zu diesem Cheat. Eliminiert alle Gegner bis auf diesen einen und platziert euer Schiff im äußersten Winkel auf der rechten unteren Seite des Bildschirms! Erlaubt es dem Alien, seine Attacken zu fliegen! Nachdem es an euch vorbeigeflogen ist, ohne dabei zu feuern, lasst ihr es ein zweites Mal einen Anflug starten! Schießt es immer noch nicht, holt ihr es während seines zweiten Angriffs vom Himmel! Diese Prozedur dauert zirka 15 Minuten, und der Rest der Feinde wird danach nicht mehr feuern!

Pole Position

Start-Tipp
Startet das Rennen im unteren Gang und wartet ein paar Sekunden, bis ihr auf 160 km/h beschleunigt habt! Nun drückt die R-Taste, um in den hohen Gang zu schalten und euren Gegnern davonzufahren!

Rainbow Six

Sehkraft behalten
Sobald ihr durch den Einsatz von Blendgranaten Sehstörungen habt, aktiviert einfach euer Nachtsichtgerät, um auch weiterhin den Durchblick zu behalten.

Levelcodes

Level	Passwort
2: Red Wolf	ZB1S2S22M??
3: Sun Devil	BJBBC3S225??
4: Eagle Watch	BZBBSMS22888
5: Ghost Dance	CJDCCQS2F288
6: Fire Walk	CZDCSWS2FMQ8
7: Lion's Den	DJBDCYS2F5??
8: Deep Magic	DZBDS8S2F???
9: Lone Fox	2JB2D1S2G2??
10: Black Star	2ZB2T2S2GM??
11: Wild Arrow	FJDFD3S2G5??
12: Mystic Tiger	FZDFTMS2G888

Passwörter (Recruit)

Level	Passwort
2: Red Wolf	12D1S2Q22MQQ
3: Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ
4: Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ
5: Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ
6: Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ
7: Lion's Den	T2TT68QGF!WQ
8: Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ
9: Lone Fox	52T572Q4G4SQ
10: Black Star	VJVVLJQGGWSQ
11: Wild Arrow	VZVVXMQ26!SQ
12: Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ

Passwörter (Veteran)

Level	Passwort
2: Red Wolf	1ZL1S2RF2MQQ
3: Sun Devil	BJJBC3RF25QQ
4: Eagle Watch	BZJBSMRF28RQ
5: Ghost Dance	CZBCS5RFFMRQ
6: Fire Walk	DJBDCYRFF5RQ
7: Lion's Den	DJDDC6R2FWR8
8: Deep Magic	LZBDS8R2F8RQ
9: Lone Fox	MJB2D1R2G2RQ
10: Black Star	2ZB2T2R2GMQQ
11: Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ
12: Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ

Triple Play 2000 (NTSC)

Einen Punkt für das Auswärtsteam
Haltet während des Spiels L + R + Z und drückt dann C→, C→!

Einen Punkt für das Heimteam
Haltet während des Spiels L + R + Z und drückt dann C←, C←!

Homerun-Geräusche
Nachdem ihr einen Homerun geschlagen habt, drückt C↑ oder C→, um Signalhörner zu hören, oder C↓, um die Zuschauer pfeifen zu lassen!

Sofortige Outs
Haltet während des Spiels L + R + Z und drückt am Steuerkreuz ↓, ↑, damit euer Gegner automatisch drei Outs erhält.

Sofortiges Strikeout
Haltet während des Wurfs L + R + Z und drückt

TRICKS

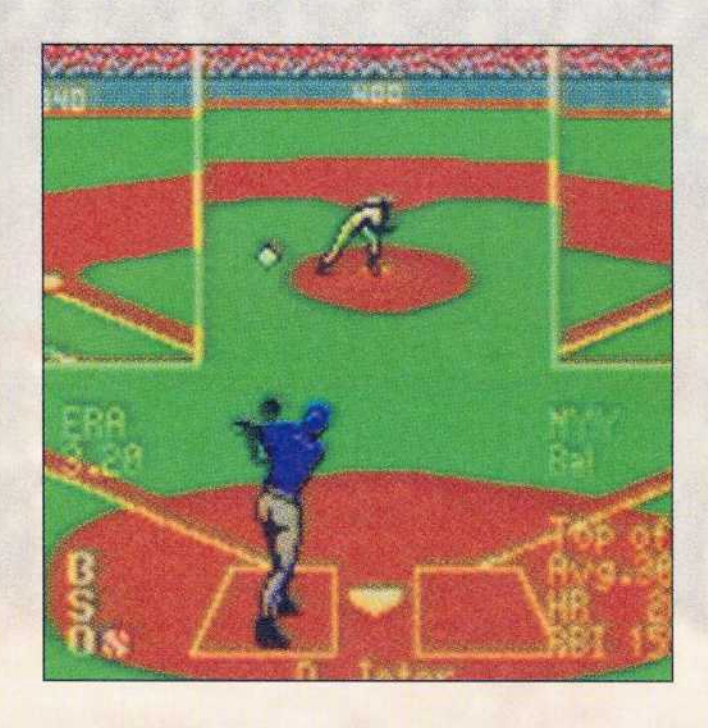
Shortys

am Steuerkreuz →, ↑, →, ↑, damit der Batter ein Strikeout erhält!

Super-Homerun
Haltet L + Z + R und drückt ←, ↑, ←, ↑, bis ihr ein Geräusch hört. Wenn ihr nun den Ball trefft, wird es ein Homerun. Solltet ihr den Ball beim Schlagen verpassen, muss der Code erneut eingegeben werden!

GAME BOY

All-Star Baseball 2000
Unsichtbare Base-Läufer
Um eure Base-Läufer unsichtbar zu machen, müsst ihr folgende drei Schritte beachten:
1. den A-Knopf für 30 Sekunden drücken,
2. auf dem Control-Pad für 13 Sekunden ↑ drücken,
3. A, B, ↑, ↓ und Start drücken.



Bugs Bunny Crazy Castle 4
Levelcodes

Level	Passwort
1-2	RHY 043
1-3	HDY 04?
1-4	7DY 04Z
1-5	KQM 04X
2-1	765 04X
2-2	?GP 04Z
2-3	TDP 04X
2-4	KNY S4V
2-5	TQC S34
3-1	1DF S35
3-2	9DF S33
3-3	?Q5 S34
4-1	T45 S34
4-2	?XP 83Z
4-3	RD5 S3?
4-4	F4Y 034
4-5	34Y 032
5-1	WZY 034
5-2	3GY 030
5-3	WNP 03Z
5-4	563 03T
5-5	FZM J24
6-1	5GM 03T
6-2	W6W S3V
6-3	P6C S26
7-1	PGC S22
7-2	FQM S24
7-3	M4P S27
7-4	WD5 S20
7-5	3DP S22
7-6	H0F 02?
8-1	70Y 022
8-2	?8Y 020
8-3	7SY 020
8-4	HJP 02Y
8-5	70P 02Z
8-6	18P 02Y
9-1	PSP J15
9-2	H0F S17
9-3	72Y 814
9-4	KSF S16
9-5	RSF S15
9-6	K0P S25
10-1	RJ5 S11
10-2	1B3 S1?
10-3	TB3 S1Z
10-4	YLW 011
10-5	PLW 010
10-6	FBC 01V
10-7	3BC 01S
10-8	W2M 01Z
11-1	P0M 01X
11-2	W53 006
11-3	MSM 01T
11-4	F0C S04
11-5	MJC S04
11-6	WSW 80Z
11-7	38F S02
11-8	F2M 80Z
12-1	PL3 S00
12-2	CSP S05
12-3	5V3 S0?
12-4	KQR 000
12-5	R6R J0T
12-6	1DT 001
12-7	TD9 00X
12-8	H4K J?7
13-1	R4K J?7

Dragon Quest Monsters
Paarungsmöglichkeiten

Slimes
Slime + Saftkraut = Heilslime
Slime + Hornhase = Fangslime
Slime + Felsbombe = Felsslime
Slime + Killerbot = Slimeborg
Slime + Känguru = Slappy
Slime + Drakbot = Erzslime
Erzslime + Erzslime = Lavaslime
Lavaslime + Lavaslime = Erzking
Erzking + Erzking = Goldslime

Vögel
Vogel + Felsslime = Nervvogel
Vogel + Doroll = Killgans
Vogel + Eisdämon = Eisfalle
Vogel + Gizmo = Phönix
Vogel + Rayburn = Rockvogel
Vogel + Tanzmöhre = Tanzvogel

Drachen
Dragonkid + Dragonkid = Drache
Drache + Picker = Komadora
Drache + Jabba = Maddrak
Drache + Mystfigur = Chamäleon
Drache + Heuhopser = Flugechse
Drache + Beißapfel = Undoreal
Drache + Bubble = Cobra
Drache + Krabbe = Denzaurus
Drache + Megahahn = Hahnviper
Hahnviper + Hahnviper = Windviper
Windviper + Windviper = Würger
Kampfrex + Mime = Würger
Undoreal + Medusa = Yamata
Drache + Löwenhals = Kampfrex
Drache + Phönix = Skydrak
Skydrak + Yamata = Gottdrak

Biester
Biest + Rüstdrak = Hornkröte
Biest + Drakente = Mommonia
Biest + Baumgeist = Hammer
Biest + Ork = Yeti
Biest + Maulsäbel = Maulwurf
Biest + Flugechse = Feeratte
Biest + Fangslime = Unihorn
Biest + Drakslime = Wildziege
Biest + Drache = Panter
Biest + Megaauge = Big Eye

Pflanzen
Pflanze + Gräber = Zwiebler
Pflanze + Totem = Tanzmöhre
Pflanze + Picksy = Baumzwerg
Pflanze + Nachtwips = Augenbaum

Explorer- & Game-Buster-Codes

Hallo, Schummel-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem so genannten Schummelmodul wie beispielsweise der Game Buster oder der Explorer für das N64. Die UK-Codes laufen mit der englischen Version des Game Busters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass UK-Codes nicht mit den deutschen PAL-Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der kann uns schreiben und sich an der Verlosung der TOTAL!-Abos beteiligen. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL!, Stichwort „Schummel-Codes",
Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Pflanze + Tanzvogel	= Mandragna
Pflanze + Wollratte	= Bohni
Pflanze + Darkeye	= Bössame
Bössame + Bössame	= Acidkraut
Acidkraut + Acidkraut	= Schnapper

Materie

Lavadämon + Eisdämon	= Goldgolem
Materie + Küsschen	= Mystfigur
Materie + Undoreal	= Drakbot
Materie + Megawurm	= Maulsäbel
Materie + Flugbaum	= Bannlampe
Madhand + Nessel	= Gizmo
Drakbot + Archdämon	= Lavadämon
Killerbot + King Leo	= Eisdämon
Materie + Boxslime	= Mimik
Madhand + Madhand	= Sandmann
Sandmann + Sandmann	= Golem
Golem + Golem	= Statue

Zombies

Zombie + Dorndrak	= Skelgone
Zombie + Schnecke	= Schlammer
Zombie + Firebird	= Nachtwips
Zombie + Wirbler	= Gespenst
Zombie + Pilzbug	= Tod
Knight + Knight	= Todesadel
Todesadel + Undoreal	= Deathking
Zombie + Zombie	= Knecht

Teufel

Teufel + Taurus	= Hornmann
Teufel + Hammer	= Orger
Babydevil + Babydevil	= Wächter
Teufel + Maddrak	= Grendel
Teufel + Irrpanzer	= Madknight
Teufel + Big Eye	= Gigantess
Teufel + Kilofuß	= Devil

Insekten

Insekt + Oraculum	= Saugwurm
Insekt + Hornkröte	= Kilofuß
Insekt + Erzblume	= Oktofuß
Insekt + Mino	= Megamotte
Insekt + Geist	= Doroll
Insekt + Darkcrab	= Krabbe
Zahnkäfer + Zahnkäfer	= Hornkäfer
Hornkäfer + Hornkäfer	= Skorpion

Von Eike Dorian Schiejok Remscheid

Godzilla: The Series

Levelcodes

Level	Passwort
02	NCFRGJJBBK
03	DMTFLSBFQM
04	PKDJMPLNPS
05	KDQLHRNDCN
06	DQSPCFPFJR

Super-Passwort
Gebt ‚DMJMBJRFFR' im Passwort-Menü ein, um den letzten Level mit voller Energieleiste zu starten!

NFL Blitz

Ziegelfeld im Weltraum
Wählt den Exhibition-Modus aus und drückt Start, Start, A, A, →, sobald der Matchup-Screen eingeblendet wird, um dieses ungewöhnliche Spielfeld zu erhalten!

Turbo-Modus
Wählt den Exhibition-Modus aus und drückt B, B, B, A, A, A, ←,sobald der Matchup-Screen eingeblendet wird, um diesen Cheat zu aktivieren!

Als Emerysville Eclipse spielen
Gebt das Passwort ‚00606744' ein, um als dieses Team zu spielen!

Als Midway Blitzers spielen
Gebt das Passwort ‚06267545' ein, um als dieses Team zu spielen!

Auf einem Parkplatz spielen
Wählt den Exhibition-Modus aus und drückt Start, Start, Start, B, B, A, A, A, ↓, sobald der Matchup-Screen eingeblendet wird, um diesen Cheat zu aktivieren!

Predator-Modus
Wählt den Exhibition-Modus aus und drückt Start, Start, Start, Start, Start, B, B, B, B, B, A, ↑, sobald der Matchup-Screen eingeblendet wird, um diesen Cheat zu aktivieren!

Zufallsauswahl
Drückt B und ←, um die Zufallsauswahl der Teams zu aktivieren!

Verlängerung
Wählt den Exhibition-Modus aus und drückt A, A, A, A, A, A, ↑, sobald der Matchup-Screen eingeblendet wird, um diesen Cheat zu aktivieren!

Super Star Team
Beginnt die Saison mit den Bills und gebt dann ‚755566677' als Passwort ein!

Space Invaders

Classic-Modus
Gebt ‚CLSS1281999DBM' als Passwort ein!

Levelcodes

Planet	Passwort *
Venus	RTJNPBKCX2RJPW oder MSVJMYOH4NYOOT
Erde	WWYXTC2NQW79VY oder ?SH4NXJ5571TH?
Mars	?WZ4VCLN4W81V?
Jupiter	RSSN3QJ78?GJMC
Saturn	WSPZMSO8N?H8NF
Uranus	CV1?QWKGJ3X8R5
Neptun	HV27RW1GN3YOR7
Pluto	MV7HRCLHS3ZSR9
Heimatplanet der Invasoren	RV8RRC2HX3?RJC

* Passwörter können je nach Anzahl der verbliebenen Leben unterschiedlich sein.

Game-Buster-Codes

NINTENDO64

F-Zero X

DE06 7000 0000	dieser Code muss immer aktiviert sein
812C 4BC0 0000	Uhr steht immer auf null
812C 4BC2 0001	immer erster Platz
812C 4B48 4326	+
812C 4B4C 4326	unendlich Energie
800D 8729 0005	unendlich viele Leben
D02C 4DA0 003F	+
802C 4925 0050	Start-Boost

Tarzan

F104 4F60 2400	Master-Code
810D D230 0063	99 Münzen
8119 21C0 0120	unendlich viel Gesundheit
800D D252 0003	unendlich viele Leben
810D D224 00F0	Tarzan und Zeichnungen
8119 2096 0063	unendlich viele grüne Früchte
8119 2098 0063	unendlich viele rote Früchte
8119 209A 0063	unendlich viele lila Früchte



Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!

TOTAL! 10/97
Poster: Bomberman 64
Specials: Rollenspiele für N64 & 64DD
N64-Tests: Ego-Shooter, LylatWars
Tipps&Tricks: Secret of Mana 2

TOTAL! 11/97
Poster: San Francisco Rush
Specials: Game&Watch-Story
N64-Tests: extreme-G, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon

TOTAL! 12/97
Poster: Automobili Lamborghini
Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Soundreport
N64-Tests: Diddy Kong Racing
Tipps&Tricks: Ego-Shooter

TOTAL! 1/98
Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: AeroFighters Assault
T&T: Ego-Shooter, Diddy Kong Racing

TOTAL! 2/98
Poster: Fighters Destiny
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: W. T.
T&T: Diddy Kong Racing, San Fran. Rush

TOTAL! 3/98
Specials: N64-Import-Reportage
N64-Tests: Fighters Destiny, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega-Memory-Card

TOTAL! 4/98
Poster: Goemon, AeroFighters Assault
Specials: Foto-TOTAL!-Story
N64-Tests: 1080°, Goemon
Tipps&Tricks: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)

TOTAL! 5/98
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi
Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98
2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Forsaken, GT 64
Tipps&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98
Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo–Kazooie, Bio Freaks
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
T&T: Forsaken, Shadows of the Empire

TOTAL! 8/98
Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: ISS 98 (Import), Quest 64
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age

TOTAL! 9/98
Riesenposter: Buck Bumble
Specials: Anime-Übersicht (Teil 2)
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, ISS 98, Cruis'n World, 1080°
Tipps&Tricks: Banjo–Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Imposs.

TOTAL! 10/98
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.!!, Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo–Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98
Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Forsaken, Banjo–Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone

TOTAL! 1/99
Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboard.
Game-Boy-Tests: Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Tetris DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99
Poster: Zelda 64 (Japan-Motiv)
Extra: vier Stundenpläne
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3)
N64-Tests: Battletanx, South Park
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64, Buck Bumble, Glover, Rush 2

TOTAL! 3/99
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3)
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, FIFA 99, Mario Party, Mystical Ninja 2, Smash Bros., Magical Tetris Challenge
Game-Boy-Tests: Mortal Kombat 4
Tipps&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99
Specials: Grafik-Reportage: Die Technik der nächsten Konsolengeneration, Pokémon-Sammelkarten, Racing Simulation 2
N64-Tests: Beetle Adventure Racing
Tipps&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowb., V-Rally 99

TOTAL! 5/99
Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Pokémon-Anime
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, Lode-Runner 3-D, NHL Pro, NBA Pro, Vigilante 8
Tipps&Tricks: Beetle Adventure Racing, NBA Live 99, NFL QBC 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, Vigilante 8

TOTAL! 6/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 1), Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tipps&Tricks: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99
Specials: Riesiger E3-Messe-Bericht (mehr als 100 Spiele auf fast 50 Seiten)
N64-Tests: Command&Conquer, Fighting Force 64, Superman – The Animated Series
Game-Boy-Tests: Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, R-Type DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, Legend of the River King (GB, Teil 1), Mario Party, Star Wars: Episode I – Racer

TOTAL! 8/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99
Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWF Attitude
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 3), Pokémon, Star Wars-Spiele
N64-Preview: Ogre Battle 64
N64-Tests: Mario Golf 64, Neon Genesis Evangelion, World Driver Championship
Tipps&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron (Naboo Fighter aus Episode I fliegen)

TOTAL! 10/99
Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Ken Griffey Jr.'s Slugfest, Racing Simulation 2, Re-Volt, Shadow Man, WWF Attitude
Game-Boy-Tests: Antz, Chase H.Q., Pokémon Blau & Rot, 10-Pin Bowling
Tipps&Tricks: Shadowgate 64 (Teil 2)

TOTAL! 11/99
Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit Resident Evil 2-Entwickler Angel Studios, Die Geschichte der Videospiele (Teil 4)
N64-Tests: Jet Force Gemini, Lego Racers, NFL Quarterback Club 2000, Rayman 2, Tonic Trouble, Worms Armageddon
Game-Boy-Tests: Asteroids, Crazy Bikers
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 1), Mario Golf (Teil 1)

TOTAL! 12/99
Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit dem Zelda-Producer Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legenden des verlorenen Landes,
Game-Boy-Tests: AllStar Tennis '99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000
Riesenposter: Pokémon, Kalender
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 5), Die besten Games 1999
N64-Tests: Box Champions 2000, Earthworm Jim 3D, WinBack: Covert Operations, WWF Wrestlemania 2000
Game-Boy-Tests: Chessmaster, GTA, Konami GB Collection Vol. 1, Mickey's Adventure Racing
Tipps&Tricks: Jet Force Gemini (N64, Teil 1), Mario Golf (N64, Teil 3), Pokémon (GBC, Teil 3)

TOTAL! 2/2000
Riesenposter: South Park Rally
Specials: Jahresrückblick 1999
N64-Tests: Armorines: Project S.W.A.R.M., Nuclear Strike 64, Top Gear Rally 2
Game-Boy-Tests: Beauty and the Beast, Dragon Quest Monsters, Mission: Impossible
Tipps&Tricks: Donkey Kong 64 (Teil 1), Jet Force Gemini (N64, Teil 2), Mario Golf (N64, Teil 4), Pokémon (GBC, Teil 4)

TOTAL! 3/2000
Stundenpläne: Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Shadow Man, Pokémon
Specials: Besuch bei den Entwicklern von F1 Racing Championship
N64-Tests: Army Men: Sarge's Heroes, Castlevania – Legacy of Darkness, Ridge Racer 64, Ruff & Tumble, South Park Rally
Game-Boy-Tests: Armorines – Project: S.W.A.R.M., NHL 2000, Rayman
Tipps&Tricks: Déjà Vu I&II, DK64, Pokémon

TOTAL! 4/2000
Poster: Pokémon Stadium, Operation WinBack
Specials: Pokémon – Der Film, Die Geschichte der Videospiele (Teil 6)
N64-Tests: ECW Hardcore Revolution, Jeremy McGrath Supercross 2000, Paperboy, PGA European Tour Golf, Pokémon Stadium, Tony Hawk's Skateboarding
Game-Boy-Tests: International Track & Field, Konami Winter Games
Tipps&Tricks: DK64, Jet F. Gemini, Pokémon

TOTAL! 5/2000
Poster: 150 Pokémon
Specials: 64DD, Anime & Manga: Kenichi Sonoda
N64-Tests: Hydro Thunder, International Track & Field Summer Games, Rally 99, Tarzan
Game-Boy-Tests: Box Champions, Janosch – Das große Panama-Spiel, Metal Gear Solid, Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo, Tony Hawk's Skateboarding
Tipps&Tricks: Pokémon (GBC, Teil 7)

TOTAL! 6/2000
Poster: 2x Perfect Dark, Dinosaur Planet, Ridge Racer 64
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 7), GB(C)-Tipps&Tricks-Register
N64-Tests: Battlezone 64, Mario Party 2
Game-Boy-Tests: Top Gear Rally 2, Wario Land 3, Wings of Fury
Tipps&Tricks: Operation: WinBack (N64, Teil 1), Pokémon Stadium (N64, Teil 1)

TOTAL! 7/2000



Poster: Dragon Quest Monsters, Pikachu
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 8), Wertungsregister (SNES, NES & GB)
N64-Tests: Excitebike 64, Perfect Dark
Game-Boy-Tests: Billy Bob's Huntin' N Fishin', Catz, Dogz, Golf King, Looney Tunes Collector Attacke vom Mars, Pokémon Gelbe Edition, Spirou – The Robot Invasion
Tipps&Tricks: Lufia (SNES, Teil 1), Pokémon Stadium (N64, Teil 2)

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 und 12/98 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80	☐	1/00 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80	☐	2/00 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80	☐	3/00 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80	☐	4/00 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80	☐	5/00 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80	☐	6/00 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80	☐	7/00 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	10/99 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	11/99 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	12/99 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80		Sonderheft		
☐	10/97 DM 6,80			☐	1/97 DM 5,80		

Garantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,–/Ausland DM 12,–) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Datum/Unterschrift ____________________
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ per Eurocheque zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei

Bitte keine Überweisung!



Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. **Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

Tipps &

Helpline

LESER HELFEN LESERN
Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & Tricks ist, euch Hilfestellung bei Problemen mit euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?
Habt ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (helpline@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:
Es ist sehr wichtig, dass ihr euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist euch der Dank der Hilfesuchenden gewiss, wenn ihr eure Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!
Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Herzlich willkommen!
Euer Ruf nach mehr Helpline-Seiten ist erhört worden. In dieser Ausgabe findet ihr satte sechs Seiten vollgestopft mit interessanten Fragen und aufschlussreichen Antworten. So, und nun wünschen wir euch wie immer viel Spaß beim Lesen!

Akido (helpline@x-plain.de)

Fragen

Banjo-Kazooie (N64)
Sascha Herre sitzt mit hängendem Kopf am Ufer des Gewässers in Gruntildas Reich, wo der zweite grüne Zauberkessel liegt, und weiß nicht weiter. Er hat schon das gesamte Spiel nach dem Schalter durchsucht, der das Wasser steigen lässt, ihn aber bislang nicht finden können. Zur Aufmunterung wäre ein kleiner Tipp ganz nett.

The Battle of Olympus (GB)
Gabriele Antes braucht ein paar Action-Replay-Codes, um dem Spiel wieder neue Impulse zu geben.

TOTAL!:
Wir haben mal kurz in unserem Archiv gekramt und zwei Codes (Ausgabe 2/95) ausgebuddelt.

0812 NEC0 – Unsterblichkeit (Funktioniert leider nicht bei Stürzen aus großer Höhe.)
0302 20DE – Neue Farbpalette

Body Harvest (N64)
„Der wahre Kenner schweigt und genießt." Wie wahr, wie wahr! **Christopher Stapelfeldt** lässt sich vom Geschmack seiner Freunde nicht beirren und weiß den Spielspaß in *Body Harvest* zu schätzen. Trotzdem scheint es momentan nicht so sonderlich viel zum Lachen zu geben, denn Christopher kommt über eine bestimmte Stelle nicht hinweg. Im ersten Abschnitt von „Amerika" hängt er nun schon seit zirka einem halben Jahr fest. Speziell der Sprung über die Schlucht zum Ostteil der Stadt raubt ihm den letzten Nerv, da er trotz des unglaublichen Stunt-Autos manchmal ganz locker über sie rüberspringen kann, dann aber auch wieder mal kaum die Hälfte der Schlucht überwindet, obwohl er eigentlich immer den gleichen Anlauf nimmt. Nun ist die Frage: Was ist das Geheimnis dieses Sprungs? Was macht Christopher falsch

Breath of Fire II (SNES)
Torben Au stellt zwei Fragen:
1. Er hat Screenshots gesehen, auf denen Katt im Colloseum gegen Baba und Katt zusammen mit Ryu und Rand gegen den Colloseumsleiter kämpft. Wie kann man das hinbekommen?
2. Welche Bedingungen muss man erfüllen, damit Wildcat aus dem Restaurant einem Partymitglied nach erfolgreichem Kampf den Spruch „Chopchop" anbietet?

Chrono Trigger (SNES)
Daniel Ambach sitzt in „The End of Time" fest. Ein kleines Wesen namens Spekkio hat ihm ein Rätsel aufgegeben, doch Daniel weiß absolut keinen Rat. Leider ist das Rätsel nicht näher in seinem Brief beschrieben, wir hoffen aber dennoch auf eure Hilfe.

Evolution - Search for Eden (SNES, US-Version)
Gabriele Antes aus Fürstenwalde hätte gerne einen Rat zu diesem tollen SuperNES-Klassiker. Sie steckt im 4. Chapter fest (Passwort: JCEAGE) und fragt sich, wie man die Eistür aufbekommt. Es heißt im Spiel, dass die Tür zu schwer wäre, als dass man sie so einfach öffnen könne. Wer hat diesen Durchgang schon einmal geöffnet?

Final Fantasy III (SNES)
Schon seit längerem sucht **Torben Au** den Relic Ring. Als aufmerksamem TOTAL!-Leser ist ihm aufgefallen, dass man diesen Ring bekommen kann, wenn man den „Sr Behemoth", der als zweites erscheint, mit dem Esper Ragnarok in jenes Item verwandelt. Ihm ist ebenfalls bewusst, dass man mit Gogo und „Mimic" mehrere Versuche auf Erfolg mit Ragnarok hat und dass amn den „Sr Behemoth" auch auf dem Veldt leicht antreffen kann. Doch neben dem Relic Ring gibt es noch zwei oder drei andere Items, in die Ragnarok diesen Gegner verwandeln kann. Mit dem Relic Ring hat er nie Glück, weshalb er gerne wissen möchte, ob der Ring noch an einer anderen Stelle im Spiel zu finden ist und was sich dann damit überhaupt anstellen lässt.

Final Fantasy V (SNES, jp.)
Simon Elchlepp beschäftigt sich mit folgendem Problem: Nachdem X-Death wieder auferstanden und Galuf durch den Warp im Meteoriten in seine Heimatwelt zurückgekehrt ist, bleibt die Frage, wo sich Cid aufhält. Er sollte der Party Informationen darüber liefern, wie

TRICKS

Helpline

der Meteoriten-Warp zu benutzen ist. Vor dem Aufbruch zur fliegenden Festung befand er sich noch in der unterseeischen Basis nahe Cresent Island. Wo lungert er nun herum?

Goemon (GB)
Gabriele Antes würde sich über einen Schwung Action-Replay-Codes freuen.

Jet Force Gemini (N64)
Thomas Döring (12) schaut sich gerade im Weltall nach folgenden Dingen um:
1. Wo kann man die zwölf Raumschiffe finden?
2. Wo befinden sich die Floyd-Schalter?
3. Auf der MS. Anubis soll es Ohrstöpsel geben. Wer weiß, an welcher Stelle sie versteckt sind?
4. Wo erhält man den blauen Schlüssel?

Andreas Thiel aus Messel schickte uns eine Karte mit folgendem Text: „Suche Xploder-, Gamebuster- oder Action-Replay-Codes für das N64-Spiel *Jet Force Gemini*."

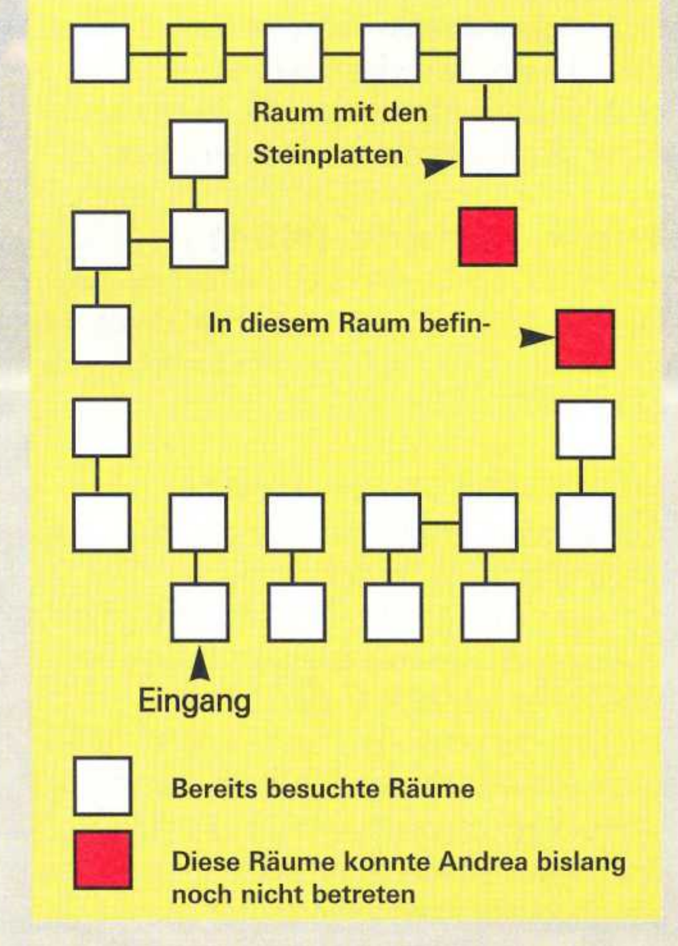


The Legend of Zelda – Link's Awakening (GB)
Andrea Nagel aus Ulm hat sich Link's Game-Boy-Abenteuer erst vor kurzem gekauft und steckt nun schon in der Djinn-Grotte fest. Da dieses Spiel allerdings zu den absoluten Dauergästen in dieser Rubrik zählt, und somit viele, viele Leser im Besitz des Moduls sind, ist damit zu rechnen, dass sie bald über die schwierige Stelle hinwegkommen wird. Auf der abgebildeten Karte (siehe Skizze) sind zwei Räume verzeichnet, die sie noch nicht betreten hat, da sie keinen Weg zu diesen Örtlichkeiten finden kann. Den großen Schlüssel, der im Raum mit den Steintafeln zu finden ist, hat sie bereits eingesackt, doch nun kommt sie nicht weiter. Außerdem sucht sie den Weg zum Raum des Endgegners. Wer kann Andrea mit einer ausführlichen Beschreibung auf die Sprünge helfen?

Simon Schneider kommt im sechsten Dungeon nicht vorwärts. Nachdem er den Maskentempel betrat, wusste er nicht, wie es weiter geht. Auch die Aufschrift auf der Steintafel half ihm nicht. Nun hofft er, dass ihr ihm weiterhelfen könnt.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time (N64)
Ramon Keck fehlt ein bestimmter Schlüssel. In der Gerudo-Arena an der Gerudo-Festung hat er schon alles abgesucht, bislang aber noch nichts gefunden. Der einzige Raum, in dem er den Schlüssel noch vermutet, ist der mit den drei Raupen. Wer kann Ramon bei der Suche unterstützen?

The Legend of Zelda II – The Adventure of Link (NES)
Gabriele Antes hat sich eine ältere **TOTAL!** gekauft und in den Tipps und Tricks zwei ARP-Codes zu diesem Spiel gefunden. Wenn sie diese Parameter eingibt und dann eine Stadt betritt, wird der Bildschirm dunkel. Es ist nichts mehr zu erkennen. Hier nun die Codes:



0007 74BF – Unendlich Energie
0007 73DF – Unendlich Magie

Falls jemand entsprechende Action-Replay-Codes auf Lager hat, mit denen eine Stadt ohne weiteres zu betreten ist, möge er oder sie sich bitte melden, damit wir Gabriele weiterhelfen können.

Mario Party (N64)
Stefan Hegma feiert ab und an ganz gerne mal eine Brettspielparty. Nun hat er mittlerweile alle Bretter durchgespielt und sich zwecks Cheat-Suche ins Internet begeben. Dort hat er gelesen, dass es noch zwei versteckte Karten geben soll, und zwar Eltanar Star und Magma Mountain. Freizulegen sind diese, wenn man 1.000 Münzen und 100 Sterne besitzt. Die Frage ist jetzt aber, wie man sie kaufen beziehungsweise freischalten kann. Wer kann Stefan mit entsprechenden Infos helfen?

Pokémon (GBC)
Raik Krüger fragt nach einer Möglichkeit, Bisasam, Glumanda und Schiggy ohne Tausch zu bekommen.

TOTAL!:
Da ihr euch zu Beginn entscheiden müsst, welchen dieser drei Pokémon ihr mit auf den Weg nehmt und dann später nicht mehr auf Bisasam, Glumanda beziehungsweise Schiggy trefft, gibt es nur eine Möglichkeit. Benutzt ihr das Schummelmodul von Blaze (Xplorer GB), könnt ihr die Figuren per Parameter-Code bekommen. Über 500 Codes speziell für Pokémon sind bereits in der Cartridge enthalten. Ihr könnt euch sogar das 151ste Tierchen ermogeln. Noch ein kleiner Tipp: Verwendet ihr die amerikanische Fassung des Pokémon-Spiels, kann es zu Komplikationen kommen. Eventuell geht sogar der Spielstand verloren, was natürlich extrem ärgerlich ist. Bei der Benutzung des europäischen Moduls mit dem Xplorer sollte aber nichts schief gehen. Uns ist zumindest noch nichts über entsprechende Katastrophen berichtet worden.

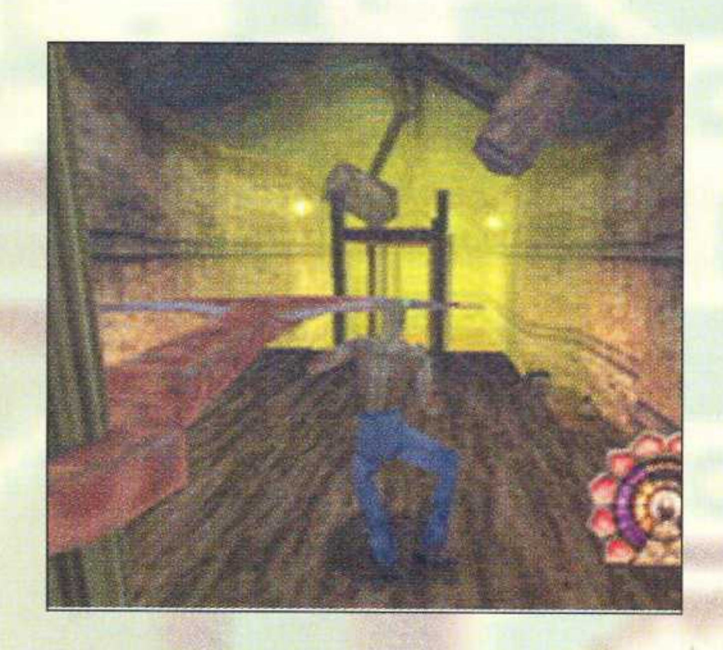
Quest for Camelot (GB)
Gabriele Antes bittet um Action-Replay-Codes.

Rayman 2 – The Great Escape (N64)
Sacha Galgon sucht nach Tipps & Tricks für dieses Spiel. Alles ist willkommen. **TOTAL!:** In Ausgabe 2/00 findest du einige Gamebuster-Codes zu *Rayman 2*.

TIPPS &

Helpline

Shadow Man (N64)
Über Post aus Österreich und der Schweiz freuen wir uns immer ganz besonders, denn irgendwie ist es doch erstaunlich, dass ein Brief diesen weiten Weg schafft. Schließlich soll die Post ja nicht die schnellste und zuverlässigste sein. Aber wir wollen hier nicht meckern, die meisten Postboten machen einen guten Job (grins). Nun aber zu den Fragen von **Thomas Dörflinger**.
1. Wie kann man im Maschinenblock des Asyls den vierten Kolben zum Stillstand bringen? Thomas hat schon alle fünf Massenmörder erledigt, auch Viktor Batrachian, und ist durch sein Schisma-Tor gegangen. Danach kam er in einem bestimmten Bereich im Maschinenblock heraus, fand aber keinen Weg zu dem Raum, in dem er die Kombination aus Jacks Tagebuch eingeben kann, um den vierten Kolben zu stoppen.
2. Wie kann man das Schatten-Level-Neun-Tor vor dem Eingang zum Tempel des Blutes öffnen? Man sieht es zwar auf einer hölzernen Plattform, kann es aber nicht erreichen.



Stranded Kids (GBC)
Nicole Bohnen würde gerne in Erfahrung bringen, wie und wo sie den Stern-Edelstein und den Dreieck-Edelstein finden kann, damit sich die Ketten von dem Schiff lösen. Die restlichen Steine hat sie bereits gefunden und eingesetzt. Außerdem fragt sie sich, was es mit Palastschlüssel auf sich hat, den man in der Höhle hinter dem Wasserfall findet. Was sie bei der steinernen Statue, der ein Auge fehlt, machen soll, weiß sie ebenfalls noch nicht. Wer schreibt eine Lösung für Nicole?

Super Mario Bros. (NES)
Auch für diese NES-Legende sucht **Gabriele Antes** nützliche Action-Replay-Codes.

TOTAL!:
Wir sind in den TOTAL!-Ausgaben 6/94 und 9/97 fündig geworden.

0007 EEXX – Anzahl der Münzen, XX = 00–99
0007 FA04 – Unendlich Zeit
0007 56FF – Immer schießen können
0007 0900 – Megasprung
0007 0A00 – Mondsprung

Super Street Fighter II (SNES)
Andy Kämmer ist die Anleitung dieses Spiels abhanden gekommen, weshalb er nun nach einer möglichst kompletten Liste aller Moves und Special-Moves forscht. Auch ein paar Tipps für den Trainingsmodus würden ihn erfreuen. Wie immer in solchen Fällen würden wir eingesandte Move-Listen direkt an Andy weiterleiten. (Lieber Andy, schick uns deshalb bitte doch noch einmal deine Adresse, die nicht auf dem Brief vermerkt war!)

Terranigma (SNES)
Torben Au hat in Ahola dem Fischer das Blech gegeben und später dem Feinschmecker die Sardinen. Zudem gab er dem Kunstschmied den Bergkristall und brachte Fotos von Ahola in alle Reisebüros den anderen Städte. So bekam Ahola eine Wachstumsrate von 100 %. Im Gegensatz zu den anderen vier Städten wird aus Ahola aber keine modernere Stadt – auch nach langem Warten nicht. Nun fragt sich Torben, ob er noch etwas tun kann, einfach nur noch länger warten muss, oder ob tatsächlich keine modernere Stadt entstehen kann.

Tonic Trouble (N64)
Immer auf der Suche nach hilfreichen Tipps für seine Spiele bittet euch **Sacha Galgon** um Cheats für das Jump&Run-Abenteuer der ulkigen Eds.

WCW Mayhem (N64)
Sacha Galgon (15) wrestelt sich durch den Ring und hat folgende Probleme:
1. Er würde gerne das PPV Mayhem erspielen, fragt sich aber, wie und ob er das überhaupt bewerkstelligen kann.
2. Ihn interessiert des Weiteren, ob es einen Trick gibt, mehrere Backstage-Bereiche während eines Matches zu betreten.
3. Sacha hat gehört, dass es ein PPV-Passwort gäbe, durch das man einen Kämpfer auch zweimal anwählen kann. Stimmt das eigentlich, und wie lautet es?



4. Auf der Verpackung des Spiels ist eine elektrische Gitarre abgebildet, die er aber im Spiel noch nirgends entdecken konnte. Wo findet man dieses Instrument?
5. Gibt es einen Cheat, mit dem man sich den Vorspann, so wie er in der PlayStation-Version zu sehen ist, anschauen kann?

TOTAL!:
5. Der Vorspann ist aufgrund des relativ begrenzten Speicherplatzes dieses N64-Moduls im Verhältnis zur Größe des Full-Motion-Videos (trotz Kompressionsmöglichkeiten) leider nicht enthalten. Das erste Modul mit 512 Kilobyte Speicherumfang ist *Resident Evil 2*, bei dem dann auch Render-Sequenzen enthalten sind.

Antworten

Breath of Fire (SNES)
Patrick Gerk, Ausgabe 3/00:
An das gesuchte Wasser und die Höhle führt uns Marc Stenzel: „Schaut auf die Karte, die dem Spiel beiliegt! Die Höhle ist direkt südlich der Karma-Türme (20), westlich von Romero zu finden. Ihr müsst nur mit Bo in der Rolle des Anführers durch die Wälder streifen. Das Wasser befindet sich im untersten Stockwerk der Höhle. Eine Treppe führt dort ins Wasser. Geht nun die Treppe hinunter und drückt A (bei Standardeinstellungen)! Schon füllt sich der Krug mit Wasser. Später im Spiel, wenn ihr die Grills besitzt, kehrt ihr an diese Stelle zurück. Dann könnt ihr nämlich ins Wasser gehen und etwas Tolles finden.

Breath of Fire II (SNES)
Nadine Schulte, Ausgabe 1/00:
Isolde Schulze schickte uns die fehlende Ant-

wort auf Frage 2: „Der Affe ist in Wirklichkeit ein Mann (Karn aus *Breath of Fire*; der Fuchs ist Bo). Der erwähnte Gegenstand ist vermutlich das ‚Shiny BR', das man mit etwas Glück nach einem Kampf auf der Insel erhält. Es gibt definitiv keinen anderen Shiny/Shining-Gegenstand." Isolde hat es mit einem Action Replay akribisch nachgeprüft. Zur Antwort auf Frage drei sind einige Korrekturen eingetroffen, die wir euch in der nebenstehenden Tabelle präsentieren möchten. Da diese Listen und Tabellen nicht professionell erstellt werden, kann es natürlich immer wieder mal vorkommen, dass sich Fehler einschleichen oder auch Details fehlen. Wir haben leider keine Möglichkeit, jede Antwort auf Herz und Nieren zu prüfen, deshalb sind wir darauf angewiesen, dass ihr uns solche Fehler aufzeigt. In diesem Fall haben wir die Veränderungen innerhalb der Tabelle farblich gekennzeichnet. Wir hoffen, dass die nun überarbeitete Fassung der Liste keine Fragen mehr offen lässt. Die Korrekturen schickte uns Isolde Schulze aus Potsdam.

Name	Fundort	Nutzen
1. Haus		
Poo	im Pub in Corsair	verkauft später unter anderem Moon Drop
Hekkeler	HomeTown	eröffnet einen sehr guten Waffen-Shop (ist nicht immer da)
Kay	in der Kirche in Corsair	eröffnet ein Krankenhaus; ihre Spritze schützt vor Vergiftungen
Watts	Carnival	Hinweise auf Bleu (Deis in der japanischen Version)
Back	Guntz	erhöht den Rüstungsschutz für einige Kämpfe
2. Haus		
Win	im Mt. Rokko	er bemalt eure Fenster
Leminton	Capitan, linkes Haus	eröffnet einen Waffen-Shop (nur eine Topwaffe)
MacClean	Haus des Fischers	zeigt euch den besten Angelplatz, den es gibt
Bockden	Gate-Höhle	Dojo (anscheinend nutzlos)
Pechiri	Thvs Tomb	ihr müsst etwas auf euer Konto einzahlen und dann mit ihm reden
3. Haus		
Woopie	Kirche in HomeTown	ist eine Wahrsagerin
Macotti	im Pub in Corsair	tut euch einen Gefallen
Baretta	Waffenladen in Windia	hat zum Schluss des Spiels die besten Waffen im Angebot
Azusa	Mt. Fubi	zeigt euch einen Jagdplatz
Cat	Haus westlich von Gandaroof	ihr müsst als Shin-Katt mit den Katzen reden
4. Haus		
Karashnikofu	Guntz	hat den zweitbesten Waffenladen
Locker	Capitan, rechtes Haus	verschönert die Stadt Township
Barose	Gandaroofs World	lehrt euch Flame, Freeze und Missle je nach Laune (siehe Dragon's Tear)
Garber	FarmTown	verbessert eure Waffen kurzzeitig
5. Haus		
El	Tunlan	Wächter (ist zu entbehren)
Martin	Tunlan	ihr dürft ihm kein Geld leihen, später gibt er euch dann 4.000–5.000 Z
Hanz	HomeTown	eröffnet den besten Item-Shop (ist nicht immer da)
Yozo	Windia	MP + 15 oder 16, ihr müsst 50- bis 60-mal mit ihm reden
6. Haus		
Sumner	Tunlan	er spielt euch seine Lieder vor
Daiye	im Inn in Windia	er verkauft euch Fisch
Surfy	TagWoods	eröffnet eine Bank
Salvador	SimaFort	erbaut Statuen von jedem Partymitglied; sprecht ihn mit der jeweiligen Figur an
Brunnen		
Eichichi	Guntz	sie kann die Stadt zum Fliegen bringen. Sobald ihr Ryus Vater, Ganer, befreit habt, stellt sich dieser als Pilot zur Verfügung
Ganer	Evrai	kann die Stadt zum Fliegen bringen. Eichichi ist erforderlich

TIPPS &

Helpline

Dragon Quest Monsters (GBC)

Timo Wallesch, Ausgabe 6/00:

Jenny Betschart kann einige Fragen von Timo beantworten:

1. Gebt ihr den Endgegnern mindestens vier Filets sollte es klappen, aber die ???-Monster sind oft schwierig zu fangen.

2. Die Endgegner züchtet man folgendermaßen:
Acuba = Grendel + Grendel (Grendel = Teufel + Maddrak)
Jamirus = Acuba + Buntvogel (Buntvogel = Eisfalke + Phönix)
Duran = Dazu sagt der Medallier nur: Evil mag einen Golem, aber nimm es nicht zu wörtlich!

3. Einige Monster aus der Fragezeichengruppe:
Draklord: Dämon + Megadrak
Draklord 2: Draklord + Goddrak
Hagon: Deathking + Erzking
Sido: Jamirus + Kampfrose
Balamoth: Hagon + Yamata
(Anmerkung: Watabo ist kein ???-Monster, sondern ein Pflanzenmonster.)

4. Bei der Paarung Kampfrex + Mime = Würger wird der Kampfrex wahrscheinlich als Drache gesehen (weil er zu dieser Art gehört). Die Paarung Buntvogel + Goddrak ergibt Chimära, egal, wie wertvoll oder wie stark die Stammmonster sind, weil sie als Vogel + Drache aufgefasst werden.

5. [Hoppla, sollten wir etwa Frage fünf ersatzlos gestrichen haben? Wo ist sie nur abgeblieben? In Ausgabe 6/00 war sie jedenfalls nicht zu finden. Na, da werden wir die Fußketten des zuständigen Redakteurs doch gleich mal enger ziehen! Anm. der Red.]

9. Wie man Tamuha bekommt, ist noch unklar, aber „+69" ist wirklich möglich (sogar noch höher)!

10. Wenn ihr die beiden Monster Godi und Dorm (mit 300 und 400 KP) miteinander paart, wird das Baby noch höhere Werte erzielen als die Eltern (aber erst auf dem Maximallevel).

Final Fantasy Legend (GB)

Andreas Spitzauer, Ausgabe 1/00:

Die Lösung des Problems erhielten wir von Michael Komorowski aus Oberhausen. „Man sollte jeden Ausgang benutzen, den man unterwegs findet. Gelangt man dabei auf eine Insel, sollte man versuchen, auf jedes Blatt zu steigen, das am Rand der Insel schwimmt. Hat man das richtige Blatt gefunden, fährt man zu einer Insel in den Nordosten, wo bereits ein älterer Herr wartet. Nach dem Gespräch mit ihm fährt man weiter in den Süden zu einer anderen Insel. Dort steht eine einzelne Palme, die man sich anschauen kann, indem man A drückt. So gelangt man an ‚Airseed'. Mit diesem Item lässt es sich durch einen Strudel im Nordwesten tauchen. Zack, ist das Problem gelöst!"

Eduard Kaiser, Ausgabe 4/00:

Auch bei der Bewältigung des Rätsels, das der alte Mann auf der Insel gestellt hat, hilft Michael Komorowski: „Die Lösung ist das Kampfschwert. Ihr könnt es im Shop der ersten Insel kaufen. Bringt ihr dem alten Mann anschließend das Schwert, wird er der Gruppe ‚Blue Orb' überreichen."

Frankreich 98 – Die Fußball-WM (N64)

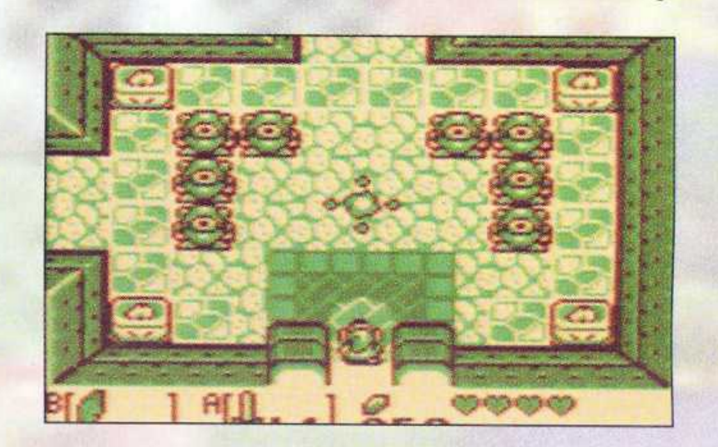
Patrick Huth, Ausgabe 3/00:

Tim Lehmann empfiehlt folgende Passwörter (siehe Tabelle), die als Cheat fungieren und das beliebte Ballspiel ganz schön durcheinander wirbeln. Um die Passwörter einzugeben, ruft ihr den Spieler-Editor einer der aufgeführten Mannschaften auf und verändert den Namen des ersten Spielers entsprechend des dazugehörigen Codes.

The Legend of Zelda – Link's Awakening (GB)

Philipp Rüter, Ausgabe 6/00:

Die folgende Lösung wurde von Sven Ziegler eingesandt, der sie von einer *Zelda*-Fan-Page aus dem Netz gezogen hat. [Wir haben den Text leicht überarbeitet. Anm. der Red.]



Der Reptilfelsen

Begebt euch ins Gebirge! Geht oben zur Treppe und nach links über die morschen Brücken! Dort findet ihr Marin auf einer zerfallenen Brücke. Rettet sie mit dem Enterhaken! Tarin kommt anschließend, um sie abzuholen. Lauft dann weiter durch die Höhlen! Nachdem ihr die erste Höhle hinter euch gelassen habt, fällt plötzlich Riesenpopcorn von den Felsen herunter. Rettet euch dann schnell nach oben!



Team	Name	Cheat
Australien	NWODEDISPU	Alles steht Kopf
Vancouver	ANATOLI	Big-Head-Modus
Vancouver	KERRY	Minispieler
Slovakai	LASKO	Ghost-Modus
Irland SPUD	Hot-Potato-Modus	
Sheffield	WAYNE	Unsichtbare Spieler
Kanada MARC	Stift-und-Tinte-Modus	
Wales WARREN	Unsichtbare Mauern	

TRICKS

Helpline

Dort befindet sich eine Truhe mit Rubinen und ein kleiner Teufel unter einem Stein. Lauft über die Brücke und springt in den nächsten Abschnitt! Sprengt die Höhle auf und haltet mit dem Spiegelschild den Feuersturm auf! Nun müsst ihr weiter zum Reptilfelsen und den Kröten-Rap spielen, um die Schildkröte zum Leben zu erwecken. Schlagt dann am besten immer wieder auf deren Kopf ein! Nachdem ihr die Kröte bezwungen habt, könnt ihr den Reptilfelsen betreten.
Lauft zuerst nach oben, schnappt euch Baia mit dem Enterhaken und bezwingt ihn! Hinterher wählt ihr die linke Tür, besiegt alle Schlangen und flüchtet in die nächste Tür. Nun müsst ihr Hinox mit dem Bumerang bekämpfen. Im nächsten Raum verlegt ihr die Felder auf dem Boden folgendermaßen: vier Felder nach rechts, drei nach oben, den Rest nach unten. Habt ihr alles richtig gemacht, erhaltet ihr Rubine. Lauft dann nach unten! Rechts findet ihr weitere Rubine, links die Knochenwalze, die ihr beseitigen müsst. Wählt nach ihrem Tod den oberen Weg. Besiegt dort alle Gegner, und ihr erhaltet einen kleinen Schlüssel! Anschließend geht es weiter nach unten, wo ihr dem Ventilator ausweicht und den Kompass aus der Truhe holt. Der Spielverlauf führt euch zurück zu Baia. Wählt diesmal den rechten Weg! Unter dem Krug links oben befindet sich der Bodenschalter, der die Tür öffnet. Wählt die untere und besiegt alle Gegner, um eine Treppe erscheinen zu lassen! Geht diese hinunter und springt rechtzeitig von den Plattformen ab! Hebt dann den Krug hoch und betätigt die Bodenplatte, unter der es weiter nach unten geht, wo ihr mit Smasher konfrontiert werdet! Nun wandert ihr noch weiter nach unten, besiegt dort erneut alle Gegner und holt euch den Steinschnabel aus der Truhe. Zurück in Smashers Raum schlagt ihr den rechten Pfad ein. Hier noch eine Beschreibung für die Bodenfelder: zwei Felder nach links, eins nach oben, ein Feld nach links, eins nach oben, eins nach links, wieder eins nach oben, drei nach links, am Boden entlang und dann unten, runter und hoch. Nach getaner Arbeit fällt ein kleiner Schlüssel von der Decke. Sprengt oben die Wand auf und betätigt den Kristallschalter! Lauft dann nach links weiter zu Baia und nach oben! Lenkt den Stein zwischen die beiden Steinblöcke links und verschiebt die Blöcke wie folgt: oben und unten nach links, Mitte nach oben, dann holt ihr euch die Karte. Geht nun zurück zum Anfang (Manbos Mambo), lenkt den Block zwischen die beiden Steinblöcke oben, schiebt den rechten Stein in die Lava und geht nach oben! Schließt dann den Stein weg und steuert nach rechts zur Tür, die ihr nun aufschließen könnt! Geht durch die Treppe, um euch aufzupowern! Dann schlendert ihr zurück und durch die Drehtür nach oben. Besiegt wieder alle Gegner und sprengt links ein Loch in die Wand! Dahinter könnt ihr nach oben gelangen und erneut ein paar Feinde plätten, um einen kleinen Schlüssel zu erhalten. Links seht ihr Dodongoschlangen, an denen ihr vorbei und über die Lava springen müsst. Geht dann nach oben und zieht euch zur Truhe, die Medizin enthält! Springt, wenn es die Herzen zulassen, nach links in die Lava, kehrt nach unten zurück, schließt die Tür auf und durchquert den nächsten Raum! Beim übernächsten dreht ihr nach unten ab, schießt einen Pfeil in das Auge der Statue und erhaltet einen kleinen Schlüssel. Links könnt ihr die Steine verschieben, um an den Schlüssel heranzukommen. Geht nun nach draußen, wo ihr ein Herzteil und einen weiteren Eingang findet! Verfüttert von oben Bomben an die Schlangen, um mit dem kleinen Schlüssel rechts hinunterspringen zu können! Begebt euch wieder zum Bombenraum, durchlauft die dunklen Räume (Vorsicht, Löcher!) und schließt die Steine weg! Zieht euch nun mit dem Enterhaken zur Treppe, achtet aber im Unterraum auf die Feuerbälle! Im entlegensten Teil des Felsens wartet Boxos. Haut ihm auf seinen Rücken und holt euch dann den Somariastab!

Boss (Das Irrlicht)
Feuert mit dem Somariastab auf den Bösewicht und weicht ihm geschickt aus, wenn er seine Attacke loslässt! Erst nach vielen Treffern ist der Boss besiegt, und ihr könnt das letzte der Musikinstrumente, die Oktopustrommel, an euch nehmen.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time (N64)

David Leukiewicz, Ausgabe 7/00:
Jasmin Böge verrät David: „Das Rennen auf Epona vom Gerudo-Tal zur Kokiri-Brücke gegen den Läufer mit den Hasenohren kann man nicht gewinnen. Der Läufer ist immer eine Sekunde schneller als ihr."

Secret of Mana 2 (SNES, jp.)

„Holystar", Ausgabe 6/00:
Markus Straube weiß, wie man den Black Rabite besiegt: „Der Black Rabite ist eine harte Nuss, vor allem wenn man keine Heiler in der Gruppe hat. Zunächst wird er die Party mit ‚Dark Force' attackieren, nach der sie sofort geheilt werden sollte. Dann wendet man sämtliche Status-Down-Zauber an, die zur Verfügung stehen. Die beiden erschaffenen Helfer müsst ihr nun besiegen und den Black Rabite in eine Ecke treiben. Wenn er sich in der Ecke befindet, schlagt ihr einfach nur auf ihn ein. Allerdings solltet ihr dabei beachten, dass er währenddessen weitere Helfer erschafft, wenn ihr ihn mit einer Spezialattacke der zweiten oder dritten Stufe angreift. Für das Ende ist wichtig, dass kein Helfer länger lebt als er, denn ansonsten stirbt er nicht wirklich, und ihr könnt von vorne beginnen. Seine größte Stärke liegt in seiner Magie. Wenn er die Party getroffen hat, sollte sie sich sofort heilen. Ab und zu wird er sich mit einigen schwarzen Zaubern selbst heilen. Wenn er eine ‚Klinge' auf die Party ausspricht, solltet ihr diese sofort mit einer anderen ‚Klinge' belegen, da sie ansonsten den Black Rabite beim Attackieren heilt.
Wenn ihr ihn dann endlich besiegt habt, taucht eine Kiste auf, in der sich ein Item befindet, das die Party in Moogle verwandelt. Sollte diese Kiste nicht auftauchen, müsst ihr den Black Rabite noch einmal besiegen."
Für alle, denen dies zu kompliziert ist, haben wir noch einen Trick auf Lager.

1. Begebt euch zu Black Rabite und lasst euch von „Dark Force" treffen! Verlasst den Raum daraufhin und heilt euch dann sofort!
2. Geht wieder rein! Nachdem er „Dark Force" erneut angewendet hat, müsste die Musik stoppen.
3. Sprecht nun einen offensiven, schwarzen Zauber auf ihn aus! (Am besten „Evil Gate" von Angela)
4. Sprecht dann einen offensiven, weißen Zauber aus! (Am besten „Holy Ball" von Angela)
5. Der Fiesling sollte nun explodieren.

Super Mario Bros. – Lost Levels (SNES)

Malte Mende, Ausgabe 5/00:
Zum Problem in Level 8.4 schreibt Marc Stenzel (16): „Stellt euch auf die Röhre vor dem Lavasee, in dem die Plattform schwimmt, und springt auf sie! Springt dann auf den steinernen Pfahl in der Lava auf der anderen Seite und lauft auf den nächsten Pfahl! Ein Klingeln ertönt, und es geht weiter. Das Ganze klappt nicht, wenn ihr auf den zweiten Pfahl springt."

LUFIA II
RISE OF THE SINISTRALS

TIPPS & TRICKS

Helpline-Special



Lufia (Lufia II – Rise of the Sinistrals/US) (SNES)

Willkommen zum vierten *Lufia*-Special! Diesmal folgt der Rest der Gegner-Tabelle mit ihren 182 Einträgen. Ein ganz besonderer Dank für die gute Mitarbeit und die eingeschickten Tabellen und Statistiken geht an Samuel Locher. Da noch eine Reihe Fragen und Tipps sozusagen auf Halde liegen, dürft ihr euch auf eine Fortsetzung dieses Specials in der kommenden Ausgabe der TOTAL! freuen. Sie erscheint am 25. August und wird sich schwerpunktmäßig um die ungeklärten Probleme drehen. Natürlich könnt ihr auch weiterhin Fragen und Lösungen zu diesem Thema einschicken oder mailen. Und nun viel Spaß beim Lesen!

Fragen

Schwarzer Strich

Auf dem Drachenberg in Chadda im Raum 16 ist ein Teilstück einer Wand mit einem schwarzen Strich versehen. Legt man dort eine Bombe ab und lässt sie explodieren, sieht die Wand so aus, als könne man hindurchgehen. Ist das nur eine optische Täuschung, oder befindet sich an dieser Stelle tatsächlich ein geheimer Durchgang?

Regenerierungsfelder (Ahnenhöhle)

Unterliegen die Regenerierungsfelder unter den Sträuchern einem Zufallsprinzip oder sind sie nach einem Muster beziehungsweise nach Vorgabe verteilt?

Lösungen

Statistik am Schluss

Nachdem das Gespräch zwischen Lufia und dem Kind vorbei und der Schriftzug „to be continued" erschienen ist, solltet ihr noch ein wenig warten. Nach einer Weile taucht eine Statistik mit dem Namen „Report" auf, in der unter anderem zu lesen steht, wie viele Kämpfe ihr bestritten habt. Um zwischen den einzelnen Seiten der Übersicht zu wechseln, drückt ihr einfach A.

Der Donnerring (Nordgrotte)

Vor dem Raum, in dem sich der Donnerring befindet, seht ihr einen Gang, in dem Graspflanzen stehen. Schlagt das Gestrüpp auf der linken Seite mit dem Schwert kurz und klein! Links oben wird dann ein Durchgang in der Wand sichtbar, der zur Schatzkiste mit dem Donnerring führt.

Alle Schätze der Iris

Es gibt folgende Iris-Gegenstände (vergleiche Bilder unten): Ring, Panzer, Helm, Schild, Schwert, Trophäe des Obermonsters, Diadem, Topf, Stab, Juwel. Wer alle Iris-Relikte gefunden beziehungsweise erhalten und für die Ausstellung/Besichtigung





abgegeben hat, erhält fortan pro Sieg die vierfache Menge an Geld/GM und Erfahrungspunkten. Die Prozedur der Abgabe ist ziemlich aufwändig, da ihr Glück braucht (denn die Ahnenhöhle ist ja zufallsgesteuert). Im zweiten Durchgang von *Lufia* (Menüpunkt „Nocheinmal") erhaltet ihr ebenfalls jeweils die vierfache Menge an Geld/GM und ERF-Punkten für einen Sieg. Am besten sammelt ihr zunächst alle Iris-Relikte (neun Gegenstände) und besiegt dann das Obermonster (U99). Wird der Meisterblob bereits früher besiegt, sinkt die Wahrscheinlichkeit rapide, dass die verbliebenen Iris-Relikte in roten Truhen erscheinen.

Reset-Funktion

Die folgende Tastenkombination zum Resetten (Zurücksetzen) des Spiels funktioniert übrigens auch bei *Secret of Mana* (SNES). Drückt während eines laufenden Spiels Select + Start + L + R gleichzeitig! So gelangt ihr in den Ausgangsbildschirm, wo ihr erneut starten könnt.

Ancient Cave (Lufia 2, US-Version)

Ihr solltet zunächst so oft in die Höhle gehen (und zwar immer nur so weit, bis ihr das Item zum Verlassen der Höhle gefunden habt), bis ihr erstens alle neun Iris-Schätze gefunden und zweitens alle Charaktere komplett mit Waffen und Rüstungen aus den blauen Kisten ausgerüstet habt. Denn beim erneuten Betreten der Höhle bleiben diese ja erhalten (insbesondere benötigt ihr später die Gades Blade). Wie schon bei *Lufia* 1 solltet ihr die gefundenen Iris-Schätze nicht sofort abgeben, sondern sie erst gegen Ende des Spiels von der Frau im Keller zur Schau stellen lassen.

Wollt ihr den Master Jelly auf Level 99 besiegen, könnt ihr euch auf Dauerstress einstellen, denn ihr habt keine Möglichkeit zu speichern. Außerdem solltet ihr schon fast alles, was da kreucht und fleucht, niedermetzeln, um in der Ebene 99 alle Charaktere auf Level 70 oder höher zu bringen. Lediglich die Drachen auf den untersten Ebenen sind zu meiden, da diese euch sehr schnell den Garaus machen können. Könnt ihr ihnen zum Beispiel in einem Gang nicht ausweichen, bleibt euch nichts anderes übrig als zu kämpfen. Habt ihr dann auch noch das Pech, mit zwei Gold-Drachen konfrontiert zu werden, habt ihr beinahe keine Chance mehr. Dies ist sehr ärgerlich, wenn es auf Ebene 98 passiert. Befinden sich die Drachen jedoch zusammen in einem Raum, so solltet ihr euch bemühen, von hinten an sie heranzutreten, da ihr dann auf jeden Fall zuerst handeln könnt und damit auch ganz sicher eine Fluchtmöglichkeit habt. Auf diese Weise könnt ihr euch mit etwas Glück an ihnen vorbeimogeln und doch noch weiterkommen.

Um den Master Jelly zu besiegen, benötigt ihr darüber hinaus auch noch einige ganz bestimmte Items aus den roten Kisten (zum Beispiel Old Sword, Myth Blade oder Gorgon Rock), die über eine besonders effektive Spezialattacke verfügen, mit der ihr 1/8, 1/6 oder 1/4 der HPs des Gegners als Trefferpunkte erzielen könnt. Zur Not sind aber auch Items mit multiplen Attacken, wie eben der Gades Blade oder dem Hidora Rock, zweckmäßig. Findet ihr keines oder nur eines der genannten Items, habt ihr schon mächtig schlechte Karten, den Master Jelly zu besiegen. Außerdem ist es ratsam, darauf zu achten, dass der Balken für die Spezialattacken voll ist, wenn ihr Ebene 99 betretet. Der Master Jelly wehrt sich übrigens nicht, dafür habt ihr aber auch nur drei Runden Zeit, ihn zu besiegen. Bei zirka 10.000 HP ist das nicht so ganz einfach. Als Kapselmonster kann Sully empfohlen werden. Nach der ersten Runde mit den Spezialattacken greift ihr dann ganz normal an und hofft, dass ihr siegt. Habt ihr den Blob schließlich geschlagen, gibt's zur Belohnung den Schlüssel für den Raum hinter dem Tresen im Eingang der Höhle. Anschließend dürft ihr dann noch zu der Frau im Keller gehen, die nun eine Trophäe des Master Jelly zur Schau stellt, womit letztlich – zusammen mit den neun Iris-Gegenständen – die beiden Tische gefüllt wären.

Liste aller Gegner im Spiel (Teil 2)

Legende/Vorbemerkungen:

1. Die Reihenfolge der Gegner orientiert sich am Spielverlauf.

2. Befinden sich mehrere unterschiedliche Gegner auf dem Kampfbildschirm, wird nur ein Gegenstand eines bestimmten Gegners hinterlassen, falls überhaupt einer hinterlassen wird.

Besonders hinterhältige Gegner:

*1	verhältnismäßig schwierig
*2	allgemein schwierig
*3	sehr schwierig (Bei Überraschungsangriffen bedeutet dies meist ein vorzeitiges Aus. Ihr solltet einen Kampf nur bei einem hohen eigenen Level wagen. In der Ahnenhöhle trefft ihr ungefähr ab Ebene U70 auf solche Feinde.)
#	wertvoller Gegenstand
##	überaus wertvoller Gegenstand
EG	Endgegner des betreffenden Abschnitts
ZwG	Zwischengegner (oder Endgegner, der später als normaler Gegner wieder erscheint.)
-	Es wird kein Gegenstand hinterlassen
KG (x)	Gegner, der auch nach dem x-ten Kampf keinen Gegenstand hinterlassen hat, vielleicht aber trotzdem einmal einen ‚ausspuckt'
BT	Gegenstand, der in die Ahnenhöhle mitgenommen werden kann

O. Danubia/Nordhöhle (Auralio)

Nr.	Gegner	Gegenstand
92.	Ramia	Zaubertrank
93.	Wüstenrose	-
94.	Garbost	Krebsstein#
95.	Mumie	Gegengift
96.	Vampir	Flederstein#
97.	Meuchler *1 (Vorsicht vor dem Todesstoß!)	Ninjajuwel#
98.	Hysterior	Eisenmantel#
99.	Ratz (Vorsicht vor Teufelsfratze!)	Düsterjuwel## BT
ZwG	Vier Söldner	

P. Arturia/Nordostturm

Nr.	Gegner	Gegenstand
100.	Amokschädel *1	Kürbisjuwel#
101.	Minotaurus	-
102.	Nachtgeist *1	„Schrei" (gegen Verwirrung)
103.	Samurai *1	Samujuwel#
104.	Hydra	Kraftsirup
105.	Knochengolem *2	Zaubersaft#
106.	(Master) Ninja *2	Ninjajuwel#
EG	Amon erscheint und verschwindet wieder	

Agurio, Schicksalsinsel: keine neuen Gegner

Q. (Ab) Triesta/Portravia (Berg ohne Wiederkehr)

Nr.	Gegner	Gegenstand
107.	Enzianos	Krafttrank
108.	Blutrose	-
109.	Chizzo	-
110.	Motzklotz (grüner Kern)	sehr viele ERF-Punkte
ZwG	Vier Gargoyles	

R. Elfenhain/Weihetempel

Nr.	Gegner	Gegenstand
111.	Liebeswürger *1	Kraftsirup
112.	Steppenfuchs *2	Zaubersirup
113.	Cokatoris *1	Lebenssaft#
114.	Echsenprinz	Wirbeljuwel# BT
115.	Coridras	Gegengift
116.	Gargoyle	KG (erscheint zusammen mit Oglin)
117.	Oglin	Egoschrauber
118.	Eisengolem *1	Zaubertrank
119.	Tartona	Erdjuwel# BT
120.	Minidrache	-
121.	T-Rex (Saurier)	-
EG	kein Endgegner	

S. Baleara/Rachetempel (Unterwasserzugang; ab hier sind erneut alle Gegner spürbar stärker)

Nr.	Gegner	Gegenstand
122.	Hexer *1	Zaubertrank
123.	Sensenmann *1	Mutschub#
124.	Nosferatu *1	Düsterjuwel## BT
125.	Hadeswagen	Kraftsaft#
126.	Unhold *1	Hadesjuwel# (ZP = Focus)
127.	Hadesschädel *2 (Vorsicht vor Todesschatten!)	Heilsirup#
128.	Chaoskrieger *1	Zaubertrank
EG	Rachegeist (Gegen Geister und untote Kreaturen hilft meist Lichtzauber.)	

T. Durinea (Turm der Wahrheit)

Nr.	Gegner	Gegenstand
129.	Sirene *1 (Vorsicht vor den Liedern!)	Minnestein#
130.	Grianos	-
131.	Vincent *1	-
132.	Aquahydra *1	Hydrastein##
133.	Serfaco *1	Sonnenfrucht (für Kapselmonster)
134.	Zyklop	Kraftsirup
135.	Donnerbestie *1 (Vorsicht vor dem Donnergrollen!)	Donnerjuwel## BT
136.	Minitruhe	-
137.	Sargnagel *1	Kraftsaft
ZwG	Drei Eisdrachen (Setzt Feuer gegen sie ein!)	

U. Chadda/Drachenberg

Nr.	Gegner	Gegenstand
138.	Schneekönig *1	-
139.	Glotzer *2	Zaubersirup
140.	Goldgolem *2 (Vorsicht vor dem Nebelfluch!)	KG (200)
141.	Blutdrache	Kraftsaft#
142.	Eisdrache *1	Götterfrucht (für Kapselmonster)
143.	Paraklotz *1 (kernlos)	sehr viele ERF-Punkte
144.	Krähe	-
145.	Behemoth *1 (Vorsicht vor dem Erdbeben!)	Sternfrucht (für Kapselmonster)
146.	Venusflieger *1	-
147.	Grasdrache (Vorsicht vor der Hasswelle!)	Lebenssaft#
148.	Powerhydra *2	Hydrastein##
149.	Salamander *1 (Vorsicht vor dem Höllenodem!)	Feuerjuwel#
150.	Nachtdrache *1 (Vorsicht vor Dunkelspuk und Terror!)	Nachtfrucht (für Kapselmonster)
151.	Magmagolem *1	Magmastein#
152.	Brokion (Saurier)	Heilsirup#
EG	Feuerdrache (Er besitzt einen hohen KP-Wert; Tipp: Drachentöter aus dem Spielkasino ist sehr effektiv, ebenso Frostfeezauber.)	
EG	Geisterkahn (In Aquataria =Unterwasserstadt/Stadt der Nixen)	

V. Schloss Taru

Nr.	Gegner	Gegenstand
ZwG	Vier Söldner	
153.	Tinty *2 (Vorsicht vor den Wasserattacken!)	KG (200)
154.	Sphinx *1	Antikhelm##
155.	Basilisk *1	-
ZwG	Vier Söldner	
EG	Stahltross (Tipp: Der Panzer ist – entgegen dem Spieleberater – relativ immun gegen Kälte; wichtig: Licht/Abaddon)	

W. Kirvan/3 Siegeltürme

Nr.	Gegner	Gegenstand
156.	Dunstdrache *1	-
157.	Megazyklop *1	Antikrüstung##
158.	Gorgon *1	Gorgonstein#
159.	Höllenbote *2	Ahnenschwert##
EG	Gades (1. Siegelturm; Tipp: Licht/Abaddon)	
EG	Amon (2. Siegelturm; Tipp: Licht/Abaddon)	
	Kein EG im 3. Siegelturm (Daos erscheint)	

X. Anhang 1: Alle Tiere im Wasser

Nr.	Gegner	Gegenstand
160.	Strudel *1	KG (21)
161.	Aqualoi	-
162.	Aquator	Mondfrucht (für Kapselmonster)
163.	Killerwal	KG (11)
164.	Ahabwal	KG (11)
165.	Blitzfisch *1	KG (9)
166.	Sägefisch	KG (9)
167.	Seeschlange *1	KG (7)

Y. Anhang 2: Zusätzliche Gegner in der Ahnenhöhle

Nr.	Gegner	Gegenstand
168.	Gigatruhe *2 (ab U20–U40; Vorsicht vor der Raserei!)	-
169.	Geisterkahn *1 (ab U70; Tipp: Licht)	KG (26)
170.	Orky *3 (ab U70; Tipp: Donner/Nachtmagie)	KG (17)
171.	Erdteufel *1 (ca. ab U75; Tipp: Donner)	KG (33)
172.	Feuerteufel *1 (ca. ab U75; Tipp: Kälte)	KG (33)
173.	Wasserteufel *2 (ca. ab U75; Tipp: Feuer)	KG (21)
174.	Windteufel *2 (ca. ab U75; Tipp: Wasser/„Drache")	KG (21)
175.	Erzunhold *3 (ca. ab U75; Tipp: Licht)	KG (19)
176.	Cocaloca (ca. ab U75; Tipp: ZP-Punkte auffüllen!)	KG (12)
177.	Hades (ca. ab U75; Tipp: Licht/Feuer)	KG (13)
178.	Eisknecht *1 (ca. ab U80; Vorsicht vor Todestaifun! Tipp: Licht/Feuer)	KG (9)
179.	Rostdrache *1 (ca. ab U80; Vorsicht vor dem Fegefeuer! Tipp: eventuell ZP- und MP-Punkte auffüllen)	KG (41)
180.	Glanzdrache *3 (ca. ab U85; Vorsicht vor der Juwelenstaubattacke! Tipp: Nachtmagie)	Silberauge## BT
181.	Todesufer *2 (ca. ab U85; Vorsicht vor dem Terrorzauber! Tipp: Licht)	KG (17)
182.	Golddrache *3 (ca. ab U85; Er ist der schwierigste Gegner im gesamten Spiel. Er verfügt über Furie, ZP-Sternenstaub + Abaddon-Lichtzauber; Tipp: Nebelball)	

Anmerkung zu den Gegnern:
Gegen die sehr schweren Gegner der Sorten *2 und *3 benötigt ihr gute Schutzkleidung, hohe Charakter-Level, Valor- und Championzauber, wirksame Magie und ZP-Attacken sowie Courage- und Reflektazauber. Ihr solltet den Schutzzauber stets anwenden, bevor der Gegner angegriffen hat.

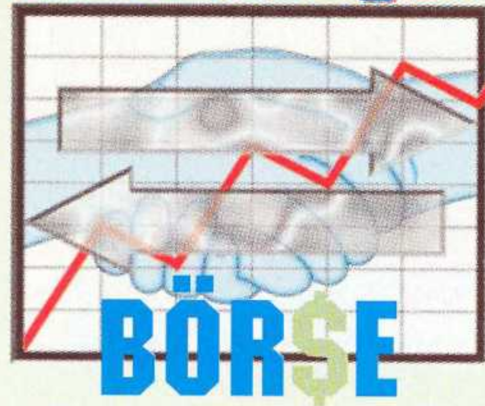


Wie in der vorigen Ausgabe angekündigt, findet ihr diesmal eine komplette Liste aller in TOTAL! getesteten GBC-Spiele. Die Angaben wurden um die Spieleranzahl und den Hersteller ergänzt. Viel Spaß beim Stöbern!

Titel	Genre	Spieleranzahl	Hersteller	Ausgabe	Note
10-Pin Bowling	Sport	1	Take 2	10/99	4-
720°	Action/Sport	1	Midway	06/99	4+
A Bug's Life	Jump&Run	1	T•HQ/Disney Interactive.	08/99	2
AllStar Tennis '99	Sport	1–2 (Link)	Ubi Soft	12/99	2
ANTZ	Jump&Run	1	Infogrames	10/99	2+
Armorines: Project S.W.A.R.M.	Action	1	Acclaim	03/00	2-
Asteroids	Shoot 'em Up	1–2 (Link)	Activision	11/99	2-
Beauty and the Beast	Spielesammlung	1–4	Disney Int.	02/00	2+
Beavis and Butt-Head	Action/J&R	1	GT Interactive	06/99	5
Biene Maja und ihre Freunde	J&R/Strategie	1	Acclaim	07/99	2
Billy Bob's Huntin' N Fishin'	Jump&Run	1	Midway	07/00	2-
Black Bass Lure Fishing	Angelspiel	1	Midway	09/99	4-
Bounced	Jump&Run	1	Project two Int.	01/00	3-
Box Champions	Prügelspiel	1–2 (Link)	Electronic Arts	05/00	2+
Bugs Bunny Crazy Castle 3	Strategie	1	Acclaim	04/99	2+
Catwoman	Action/J&R	1	Kemco	02/00	2
Catz	Tamagotchi	1	Mindscape	07/00	3
Centipede	Shoot 'em Up	1	Take 2	08/99	3
Chase H.Q.	Rennspiel	1–2 (Link)	Taito	10/99	4-
ChessMaster	Brettspiel	1–2 (Link)	Mindscape	01/00	2
Conker's Pocket Tales	Action/Adventure	1	Nintendo	07/99	2-
Crazy Bikers	Rennspiel	1–2 (Link)	Konami	11/99	2+
Cross Country Racing	Rennspiel	1–2 (Link)	Konami	01/00	1-
Déjà Vu I&II	Adventure	1	Kemco	02/00	3+
Dogz	Tamagotchi	1	Mindscape	07/00	3
Dragon Quest Monsters	Pokémon/RPG	1	Eidos Interactive	02/00	1-
Dropzone	Shoot 'em Up	1	Acclaim	08/99	4
Duke Nukem	Action/J&R	1	GT Interactive	08/99	2-
Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy	Action/J&R	1	Crave Entertainment	02/00	3+
Ein Schweinchen namens Babe	Strategie	1	Crave Entertainment	01/00	2
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	1	Nintendo	07/99	1
FIFA 2000	Sport	1	T•HQ	03/00	3
Frogger	Jump&Run	1	Hasbro Interactive	08/99	3-
Game & Watch Gallery 2	Spielesammlung	1	Nintendo	01/99	2
Game & Watch Gallery 3	Spielesammlung	1	Nintendo	05/00	2
Gex: Deep Cover Gecko	Action/J&R	1	Eidos Interactive	02/00	2
Gex – Enter the Gecko	Jump&Run	1	Interplay	04/99	2
Golf King	Sport	1–2 (Link)	Crave Entertainment	07/00	2+
Grand Theft Auto	Action	1	Take 2	01/00	2-
Harvest Moon GB	Strategie	1–2 (Link)	Nintendo	01/99	2+
Hexcite	Puzzlespiel	1	Ubi Soft	02/99	1-
Hollywood Pinball	Flipper	1	Take 2	06/99	3-
Holy Magic Century	Puzzlespiel	1	Virgin	08/99	5+
International Superstar Soccer 99	Sport	1–2 (Link)	Konami	03/99	2-
International Track & Field	Sport	1–2 (Link)	Konami	04/00	2
Janosch – Das große Panama-Spiel	Adventure	1	Infogrames	05/00	2
Klax	Puzzlespiel	1	Midway	08/99	2
Klustar	Puzzlespiel	1	Infogrames	06/99	1
Konami GB Collection Vol. 1	Spielesammlung	1	Konami	01/00	2-
Konami Winter Games	Sport	1	Konami	04/00	2
Legend of the River King	Angelspiel	1	Victor Interactive	07/99	2+
Legend of Zelda, The – Link's Awakening DX	Action/Adventure	1	Nintendo	02/99	1
Looney Tunes Collector – Attacke vom Mars	Jump&Run	1–2 (Link)	Infogrames	07/00	1-
Mario Golf	Sport	1–2 (Link)	Nintendo	12/99	1
Maske des Zorro, Die	Action/J&R	1	Ubi Soft	05/00	4+
Men in Black – The Series	Action/J&R	1	Interplay	04/99	5-
Metal Gear Solid	Action/Adventure	1–2 (Link)	Konami	05/00	2+



Titel	Genre	Spieleranzahl	Hersteller	Ausgabe	Note
Mickey's Racing Adventure	Rennspiel	1	Nintendo	01/00	1-
Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo	Rennspiel	1–2 (sim.)	T•HQ	05/00	2
Mission: Impossible	Action/J&R	1	Infogrames	02/00	1-
Mortal Kombat 4	Prügelspiel	1	Konami/Midway	03/99	4-
Ms. Pac-Man – Special Color Edition	Spielesammlung	1–2	Acclaim	02/00	3
NBA Jam 99	Sport	1	Acclaim	04/99	2-
NFL Blitz	Sport	1	Midway	02/99	3
NHL 2000	Sport	1	T•HQ	03/00	2
Oddworld Adventures II	Jump&Run	1	GT Interactive	03/00	2
Pac-Man – Special Color Edition	Spielesammlung	1–2 (Link)	Acclaim	02/00	2-
Paperboy	Action	1	Midway	09/99	3-
Pitfall – Beyond the Jungle	Action/J&R	1	Interplay	04/99	3-
Pocket Bomberman	Jump&Run	1	Nintendo	01/99	2
Pokémon Gelbe Edition	Pokémon/RPG	1–2 (Link)	Nintendo/Creatures	07/00	1
Pokémon Pinball	Flipper	1	Nintendo	06/99	1-
Pokémon Rot & Blau	Pokémon/RPG	1	Nintendo	10/99	1
Power Quest	Prügelspiel	1–2 (Link)	Infogrames	01/99	3+
Prince of Persia	Action/J&R	1	TLC	09/99	3-
Pumuckls Abenteuer	Action/Adventure	1	Acclaim	02/00	2-
Quest for Camelot	Action/Adventure	1	Nintendo	03/99	2+
R-Type DX	Shoot 'em Up	1	Nintendo/Irem	07/99	1-
Rampage 2 – Universal Tour	Action/J&R	1–2 (Link)	Midway	05/00	3
Rampage World Tour	Action/J&R	1	Midway	02/99	3
Rayman	Jump&Run	1	Ubi Soft	03/00	1-
Ready 2 Rumble Boxing	Prügelspiel	1	Midway	05/00	3+
Ronaldo V-Football	Sport	1	Infogrames	02/00	3+
Rugrats – Der Film	Jump&Run	1	T•HQ	06/99	3-
Schlümpfe im Alptraumland, Die	Jump&Run	1	Infogrames	02/99	2+
Shadowgate Classic	Adventure	1	Kemco/Nintendo	04/99	3
Shanghai Pocket	Puzzlespiel	1–2 (Link)	Infogrames	01/99	1-
Space Station: Silicon Valley	Jump&Run	1	Take 2	08/99	2
Speedy Gonzales – Abenteuer im Aztekenreich	Jump&Run	1	Infogrames	05/00	2
Spirou – The Robot Invasion	Jump&Run	1	Ubi Soft	07/00	2+
Spy Hunter & Moon Patrol	Spielesammlung	1	Midway	08/99	3-
Spy vs. Spy	Action/Strategie	1–2 (Link)	Mitsui	05/99	3
Star Wars: Episode I – Racer	Rennspiel	1–2 (Link)	Nintendo	02/00	3-
Star Wars: Yoda Stories	Action/Adventure	1	T•HQ	04/00	4
Stranded Kids	Action/Adventure	1	Konami	01/00	2+
Street Fighter Alpha – Warriors Dreams	Prügelspiel	1	Virgin	04/00	2+
Super Breakout	Action	1	Take 2	08/99	4-
Super Mario Bros. Deluxe	Jump&Run	1–2 (Link)	Nintendo	06/99	1-
Supreme Snowboarding	Action/Sport	1–2 (Link)	Infogrames	02/00	2-
Suzuki Alstare – Extreme Racing	Rennspiel	1–2 (Link)	Ubi Soft	12/99	2
Swing	Puzzlespiel	1–2 (Link)	Software 2000	05/00	2+
Tabaluga	Action/Adventure	1	Infogrames	04/99	2
Tetris DX	Puzzlespiel	1–2 (Link)	Nintendo	01/99	1
Tonic Trouble	Jump&Run	1	Ubi Soft	03/00	2
Tony Hawk's Skateboarding	Action/Sport	1–2 (Link)	Activision	05/00	2-
Top Gear Rally	Rennspiel	1–2 (Link)	Kemco Mitsui	04/99	1-
Top Gear Rally 2	Rennspiel	1	Kemco	06/00	1-
Total Soccer 2000	Sport	1–2 (Link)	Ubi Soft	12/99	2+
Turok 2 – Seeds of Evil	Action/J&R	1	Acclaim	02/99	2
Turok – Rage Wars	Third Person Shooter	1	Acclaim	02/00	4
Wario Land 3	Jump&Run	1	Nintendo	06/00	1-
Wings of Fury	Shoot 'em Up	1	TLC	06/00	2
Wrestlemania 2000	Prügelspiel	1–2 (Link)	T•HQ	02/00	2
WWF Attitude	Prügelspiel	1	Acclaim	08/99	4-



SNES

VERKAUFE

Verkaufe SNES mit 2 Controllern DM 40, Donkey Kong Country DM 15 + Prügel-Game inkl. Spieleberater DM 40, alles gut erhalten, mit Anl. + Verp., Tel.: 0170/7341170, ab 15.30 Uhr, Carlo

Verkaufe SNES-Spiele Toy Story, Super Castlevania 4 usw., verkaufe auch GB-Spiele Aladdin usw., fordert eine Liste an! Suche alles von Pokémon, Tel.: 04241/2443, Maximilian

Verkaufe Super Nintendo mit 7 Spielen, darunter auch Zelda + Terranigma, Preis noch offen, Tel.: 040/7543181, fragt nach Georgios

SUCHE

Ich suche Harvest Moon, Secret of Mana, Super Street Fighter 2 für SNES, Tel.: 0355/871046, Martin Lehmann, Feldstr. 25, 03044 Cottbus (bei Berlin)

Suche Spiele: Secret of Mana, Zelda – A Link to the Past, Super Mario Kart, Terranigma + Harvest Moon, Tel.: 0177/3307296 od. 05601/1353, bitte erst ab 15 Uhr, Maximilian

Suche sämtliche Sailor-Moon-Spiele für SNES + Sega Saturn, wenn gut erhalten, zahle ich gut! Tel.: 09132/4286, ab 19 Uhr, Sven

Suche dringend Secret of Mana 2 + Mystic Quest, zahle gut, bitte melden bei Sven Meyer unter Tel.: 06434/1096

SNES, Radical Rex, Troll, Congo's Caper, Rainbow Bell Adv., NES, Quest Adv., Beetlejuice, Troll, Faria, Bugs Bunny, Tel.: 0171/9686851, Joachim

Hilfe! Ich suche händeringend das Spiel Secret of Mana 2 (Denestu 3), meldet euch, zahle gut! Tel.: 04527/972862 od. 0174/6568159, fragt nach Martin

Suche Theme Park, Chrono Trigger, Earthbound und Shadowrun, biete außerdem Terranigma zum Tausch oder Verkauf, Tel.: 0831/6972722, Ramona

Final Fantasy 1–6, Breath of Fire 1 + 2, Tel.: 02871/14343, Kris Kessebohm

TAUSCHE

Super Nintendo mit Pad + Spielen gegen Game Boy + Pokémon Blaue Edition, bitte nur aus Kreis Storman anrufen, Tel.: 04539/8109, Jörn

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES inkl. Super Mario Bros., World Cup, Tetris, 4-Spieler-Adapter + 4 Controllern, gut erhalten, mit Anl. + Verp., für DM 40, Tel.: 0170/7341170, ab 15.30 Uhr, Carlo

Verkaufe George Foreman's KO Boxing, der Box-Hit auf dem NES! Tel.: 06078/71202, Manuel

NES-Spiele wie Double Dragon oder Top Gun, je DM 25, Tel.: 02802/704438, Marco

SUCHE

Suche alle möglichen NES-Spiele, besonders Maniac Mansion, Super Mario Brox. 2 + 3 + Boulder Dash, schreibt an Angela Bauer, Kopernikusstr. 18, 17358 Torgelow

NES, Beetlejuice, Faria, Panik Restaurant, Troll, Adv. Quest, Bugs Bunny, Dizzy, The Jetsons, Zanac, C. Spacehead, Tel.: 0171/9686851, Joachim



GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe GB-Spiel Final Fantasy 3 für unbestimmten Preis, ich warte auch Angebote, meldet euch unter Tel.: 0170/3121211, Anne

Verkaufe Pokémon Rot/Blau, je 1 x, auf jedem Modul befindet sich ein Mew #151! Schreibt und macht ein Gebot an Phil Heeb, Warteggweg 35, CH-9403 Goldach, Schweiz

Alarm! Verkaufe GBC mit Pokémon Rot + Blau für läppische DM 150, Alan Fernandez, Ostlandstr. 52, 50858 Köln

Pokémon-Fans aufgepasst! Verkaufe Pokémon Pinball mit Rumble für Game Boy Color! Nur per Nachnahme, also los, ruft an! Tel.: 07951/469214, ab 20–22 Uhr, Tina

SUCHE

Wir suchen Pokémon Rot oder Blau, Preis nach Vereinbarung, Tel./Fax: 04822/6248, Yasmin Böge, Knöller Damm 5, 25563 Wulfsmoor

Suche Dragon Quest Monsters, bezahle bis zu DM 40, suche auch Pokémon Yellow, bezahle ca. DM 35–40, Tel.: 05843/1507, fragt nach Stefano

Stranded Kids, Tel.: 06298/7482, meldet euch bei Fabian

Suche Mystic Quest (GB), Final Fantasy 2 (GB), Star Wars: Rogue Squadron (N64), tausche gegen The Pagemaster, Donkey Kong Land 1, 2, 3 + Kirby 1 + 2, Tel.: 0911/4160240, ab 19 Uhr, fragt nach Martin

Suche Turtles 1 + 2 für Game Boy, suche auch Turtles in Time für SNES, Tel.: 08761/5786, ab 17 Uhr, Thomas

Achtung! Suche gut erhaltenen Game Boy Color (alle Farben), zahle bis ca. DM 100! Tel.: 0211/7053451, ab 14 Uhr, Stefan

N64

VERKAUFE

Castlevania DM 50, Castlevania – Legacy of Darkness DM 60, Controller Pak (4fach = 1 MB) DM 15, alles per Nachnahme, Porto enthalten, Tel.: 0174/5102570, Jens

Hey! Verkaufe Duke Nukem: Zero Hour + Jet Force Gemini, mit Anl. + Orig.verp., für je DM 65, Tel.: 0511/3942856, fragt nach David oder sprecht auf AB

Verkaufe N64 + Super Mario 64 + Space Station: Silicon Valley für DM 165, ruft an! Tel.: 02607/972428, Tobias

Verkaufe 16 Spiele für N64, Preise zw. DM 20 und DM 50, Tel.: 040/7226476, fragt nach Christian

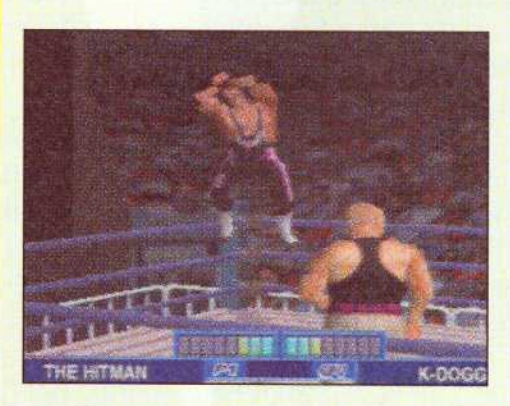
Verkaufe F-Zero X DM 40, Zelda – Ocarina of Time DM 60, DK 64 inkl. Pak DM 70, Biohazard 2 (PAL) DM 70, SM 64 DM 20, 1080° DM 40, ISS 98 DM 30, alles erstklassiger Zustand, Tel.: 0170/7341170, ab 15.30 Uhr, Carlo

Verkaufe N64 mit Controller DM 70, Rumble Pak DM 15, Controller (grau + blau), je DM 20, Controller Pak DM 15, LX4 Tremor Pak mit 1 MB Memory DM 15, Superzustand! Tel.: 0170/7341170, ab 15.30 Uhr, Carlo

Verkaufe LylatWars 64 DM 40, Turok 1 DM 30, ISS 98 DM 20, Mario Party DM 40, Smash Bros. DM 50, Blast Corps DM 15, Tel.: 07232/70424, Manuel

Verkaufe Int. Superstar Soccer 98 für nur DM 40, Tel.: 02267/1098, fragt nach Willi

NBA Live 2000 DM 75, WWF Attitude DM 75, Turok 1 DM 45, Turok 2 (uncut) DM 65, NBA Courtside DM 45, NFL QBC 98 DM 40, 4 MB Memory Card DM 45, Tel.: 06402/6670, Marijan



Star Wars: Rogue Squadron DM 40, Banjo–Kazooie, Mission: Impossible, Body Harvest, je DM 30, LylatWars, Turok 2, F1 World Grand Prix, je DM 25, mit Anl. + Verp. + Porto, Tel.: 02391/3416, Uwe

Super! N64 + 2 Pads + Memory Card + Rumble Pak + Exp. Pak + RF Adapter + 6 Games (z. B. Zelda, 1st Person Shooter), zus. nur DM 400 (Topzustand), Tel.: 0385/715982, ab 20 Uhr, Christian

Donkey Kong 64 + Soundtrack, Blast Corps, Star Wars: Racer, alles in Topzustand, mit Anl. + Verp., Tel.: 02676/910030 od. E-Mail: v.seib@gmx.net, fragt nach Viktor

N64 mit 6 Spielen, u. a. Mario 64, Vigilante 8, Turok 2 (engl.), WCW/NWO Revenge, 1080° + NBA Live 2000 + Exp. Pak 1 MB, LX4 Tremor Pak + 2 Controllern für DM 400, Tel.: 0209/585714, Fabian

Verkaufe Star Wars: S.o.t.E. für DM 30, Mission: Impossible DM 50, WWF Attitude DM 70, ab 19 Uhr, Tel.: 06732/61947, Tobias

Verkaufe Pokémon Stadium ohne Transf. Pak, mit Anl. + Verp., für DM 70 + NN! Ruft an unter Tel.: 0177/4518125, Tommy

Seid ihr interessiert an einem N64 in Topzustand mit 6 guten Spielen, wie z. B. Rainbow Six + Mission: Impossible für DM 350, dann ruft an unter Tel.: 0174/6621195, Dawid

N64 mit 3 Controllern, LX4 mit 1 MB, 6 Spielen, South Park Rally, JFG, Star Wars:Racer, South Park: Chef's Luv Shack, Mario, Banjo–Kazooie + Controller Pak, um DM 350 per NN, Österreich, Tel.: 06548/8014, Martin

Verkaufe über 30 Spiele für alle Nintendo-Konsolen, suche noch Final Fantasy II–III für den GB, Tel.: 04298/3406, Kristof Radtke, Auf dem Kamp 34, 28865 Lilienthal

Donkey Kong 64 ohne Expansion Pak DM 50, Forsaken DM 30, Tel.: 0178/5212868, Henning

N64 mit div. Zubehör + 5 Spielen + 2 Controllern für DM 450 oder Tausch gegen PlayStation mit Zubehör, Tausch bevorzugt, Tel.: 0173/3668064, Holger

Shadow Man DM 60, Turok 2 + extreme-G für je DM 50, NBA Courtside + Iggy's Reckin' Balls + Fighter's Destiny für DM 40, alle zus. DM 250, Tel.: 02850/7741, täglich von 14–23 Uhr, Dirk

Verkaufe Jet Force Gemini, mit Anl. + Verp., für DM 60 inkl. Versand, E-Mail: sth_9@hotmail.com od. Tel.: 0170/8677155, Thilo

SUCHE

Achtung! Suche für N64 1 Controller, 1 Transferpak, Mario 64, Tomb Raider 1 od. 2 + evtl. einige Angebote von euch! Bitte erst ab 16 Uhr, Tel.: 0175/5300969, Markus

Suche dringend Rayman 2, biete dafür Int. Superstar Soccer 64, Bomberman 64, Cruis'n World, Bomberman Hero 64, ihr habt die Wahl! Tel.: 07307/22123, fragt nach Daniel

Suche oder tausche C&C oder Winback für max. DM 50, tausche auch gegen Buck Bumble oder Turok, (ohne Anl. + Verp.), Tel.: 09435/2741, Thomas

Operation Winback, tausche auch gegen Mission: Impossible u. a. auf Anfrage, bitte möglichst tauschen, Tel.: 09281/46727, fragt nach Tobias

Mystical Ninja 2 für N64 ganz dringend gesucht! Zahle gut! Tel.: 02166/80423, André

Suche Game Boy Color, Diddy Kong Racing, Kirby 64, Mario Golf, Mario Party, Turok 2, Zelda, Banjo–Kazooie, Rayman 2, WWF Warzone, Yoshi's Island, GBC-Spiele, TOTAL!-Hefte ab 1998, alles mögl. billig, Tel./Fax: 089/14859820, Arthur

Suche Yoshi's Story + Donkey Kong 64 in Topzustand zu gutem Preis, mit Anl., wenn es geht

mit Verp., Tel.: 0221/5995140, Maren

Suche billig South Park, Mario Kart + Banjo–Kazooie od. tausche gegen Verkauf PSX-Controller, Spiele, Xplorer, Memory Card, Dual-Shock-Controller, auch 2:1, Tel.: 04531/ 2211, fragt nach Lasse

TAUSCHE

Ich tausche ISS 64, Beetle Racing, Super Mario, Body Harvest, Mission: Impossible, Cruis'n World gegen Tony Hawk's Skateboarding, Rainbow Six, Vigilante 8: 2. Herausforderung, Winback, tausche 2:1, Tel.: 05241/59416, Torben

Tausche V-Rally, G.A.S.P., Dark Rift, Super Mario 64, Lamborghini gegen Aerofighter's Assault + fast alle anderen Spiele, Tel.: 02267/4502 od. 0179/6499087, Maik

Tausche Rayman 2, Forsaken, Body Harvest, Space Station: Silicon Valley gegen GBC (2:1), Shadow Man, Heart of Darkness (PC), biete für H.o.D. auch DM 30, Tel.: 03944/68238, Alex

Tausche V-Rally, WCW Mayhem, Forsaken, Armorines, Mystical Ninja + Zelda gegen Worms, Command & Conquer, Rainbow Six, Shadowgate, Destruction Derby + Virtual Pool, NFL Quarter C., Tel.: 02166/34777, Tim





VERKAUFE

Verkaufe Virtual Boy (us) DM 100, Marios Tennis DM 40, Wario Land DM 50 sowie Game&Watch Donkey Kong + Super Mario Bros., je DM 60, auch orig. Pac-Man Handheld DM 40, Tel.: 0170/7341170, ab 15.30 Uhr, Carlo

Verkaufe PC-Spiele, You Don't Know Jack 2 DM 30, BL Manager 99 DM 40, Siedler III DM 30, Themepark World DM 65, AoE 2 DM 60 u.v.m., Tel.: 0271/2319514, ab 15 Uhr, Sven



VERKAUFE

Verkaufe komplette TOTAL!-Sammlung, fast alle mit Poster + Sammelkarten, von 12/94–06/2000, einzeln od. zus. an Meistbietenden, Tel.: 0170/7341170, ab 15.30 Uhr, Carlo

TOTAL!-Hefte-Sammlung, ab 1993 bis jetzt, ca. 85 Hefte, preiswert, nur zus. zu verkaufen, alle Hefte wie neu, Tel.: 0203/375937, Detlef Mehnert, Duisburg

Verkaufe einen Telmi für DM 55 mit Batterie oder tausche es gegen Pokémon Gelbe Edition, ruft an! Tel.: 0178/4336690, Hasom

Akte X Bücher/Videos in dt. + engl., Pokémon Sammelkarten + N64-Spiele: Turok, Top Gear Rally I, Gauntled Legend, Banjo–Kazooie, WWF Warzone, Body Harvest, Mission: Impossible, Preis nach VB, Tel.: 038827/50727, Madlen

Verkaufe Pokémon-Karten, z. B. Glurak, Bisaflor, Turtok, Chaneira, Nokchan usw., Preis nach Vereinbarung, schreibt an Manuel Ruess, Kettelbrunnstr. 10, 78244 Gottmadingen

Sammler: Achtung! 64 TOTAL!-Hefte ab 05/94 bis 06/00! Nur komplett gegen Gebot! Zustand: gut bis sehr gut, Gebot an Hilko Lausch, Bayerstr. 28, 89269 Vöhringen od. Tel.: 07306/921680 (AB)

Verkaufe für N64 Zelda, NHL 99, FIFA 99, Nascar 99, außerdem ein SNES mit Street Fighter 2, Kabeln + Pad, Preis nach Absprache, ruft an! Tel.: 034602/20555, ab 19 Uhr, fragt Alex

Verkaufe VHS-Original-Videos: Zurück in die Zukunft 1, 2 + 3, je DM 2, Wayne's World 1 DM 10, Wallace & Gromit 1, 2 + 3, je DM 10, Toy-Story-CD DM 5, Tel.: 09268/6465, Timo

Verkaufe TOTAL! 6/93–7/00 an den Meistbietenden, Mindestgebot DM 180, Meistbietender bekommt Shadowgate 64, suche auch Snatcher + MCD, E-Mail: dagagzta @aol.com od. Tel.: 0170/8363735, Christian

SUCHE

Ich suche Booster-Karten von Pokémon, z. B. Glurak, Simsala + Chaniera + noch Bisaflor + Turtok! Bitte gut erhalten, Preis nach Absprache, ruft an! Tel.: 0621/774562, ab 16.30 Uhr, Manuel

Bitte werdet mein Brieffreund! Themen: N64, Pokémon usw., Markus Große, Luckauer Str. 16a, 15926 Gießmannsdorf

Suche Pokémon-Sammelkarten + Themendecks, möglichst gut erhalten! Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0174/6340802, Mirja de Vries, Hermann-Löns-Weg 2, 25563 Wrist

Suche noch Mitglieder für meinen Nintendo-Club! Es gibt jeden Monat eine Clubzeitung mit vielen Infos usw., also schriebt an Yvonne Böge, Knöller Damm 5, 25563 Wulfsmoor

Suche Brieffreunde/innen zwischen 12–18 J., die reales Interesse an Rollenspielen haben, schickt ein Foto + ich antworte garantiert, Dennis Paas, Berliner Str. 134, 42277 Wuppertal

Suche andere Pokémon-Trainer für Brieffreundschaften + Duelle, suche # 151 Mew, tausche gegen jedes andere, suche auch Breath of Fire II + Secret of Mana 2 (SNES), Tel.: 0214/21227, Feena

Suche Brieffreunde/innen zw. 13–18 J., die Interesse an wahren Rollenspielen haben! Briefe mit Foto werden beantwortet! Hien Chung (Cloud), Gildenstr. 77d, 42277 Wuppertal

TAUSCHE

Tausche 10 Orig. CDRoms für PC, u. a. Dt. Comic-Guide 1, Fußball WM Lexikon, Atari - u. Coleco-Games Vol. 1, Bertis Buben, Filmführer von M+T gegen FIFA 64 + Superman für N64 od. 2 andere Games, Tel.: 02558/98978, Michael

Tausche Tomb Raider 2 + Crash 2 für PSX gegen Pokémon Blau + Rot für Game Boy, ruf an! Tel.: 06353/4291, frag nach Markus od. E-Mail: Smogon1@aol.com

Tausche 1 N64-Spiel, 1 SNES-Spiel, 3 GB-Spiele, 1 PC-Spiel, 9 Spiele für Atari 2600 + DM 20 gegen PlayStation + 1 Controller + 1 Spiel! Liste gibt's bei Sabina Khokhar, Hauptstr. 40, 56291 Hausbay

Achtung! Wir nehmen keine veränderten Börsen-Formulare an. Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

KOSTENLOS!

❍ VERKAUFE
❍ SUCHE
❍ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

❍ Super Nintendo
❍ NES
❍ Game Boy
❍ Nintendo64
❍ Hardware & Zubehör
❍ Sonstiges

Datum

Unterschrift

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) ist ab dieser Ausgabe gratis. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



EINUNGLUECKKOMMTSELTENALLEIN

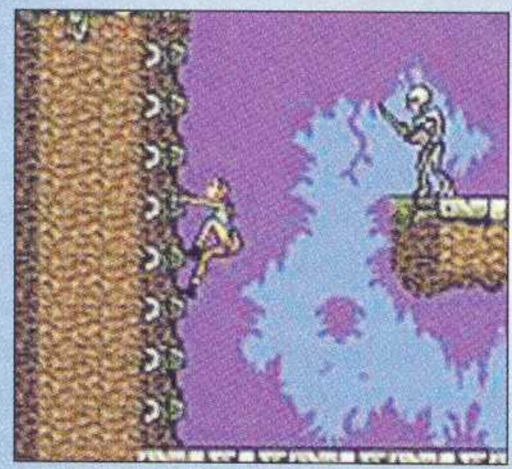
Angesichts der Wetterlage,
die dem Körper Saft entzieht,
zieht es Erwin dieser Tage
in ein kühleres Gebiet.
So begibt er sich behangen
mit Gepäck und Proviant
in ein garstig' Unterfangen,
wie er es noch nicht gekannt.
Auf dem Flugplatz, auf dem kleinen,
drängt es ihn zum stillen Ort.
Kaum erleichtert muss er weinen,
sein Gepäck ist nämlich fort.
Doch der Flug rückt immer näher,
Erwin eilt, doch wird bedrängt,
zwei beleibte Europäer
haben sich vor ihn gezwängt.
So verpasst er seinen Flieger,
wartet stundenlang und flucht,
sieht sich aber dann als Sieger,
denn er kriegt den nächsten Flug.
Was er nicht erraten sollte,
war, dass dort ein Terrorist
unbedingt nach Hause wollte,
weil er hier most wanted ist.
Also geht's nicht in die Anden,
sondern es geht alles schief.
Statt in Berg und Wald zu landen,
landet er in Tel Aviv.
Doch selbst zwischen Kopftuch-Müttern,
Eseln und dem Schekel-Geld
kann den Erwin nichts erschüttern,
ist sein Game Boy angestellt.

Ihr seht, der Game Boy hilft in allen Lebenslagen, obwohl sich ein Besuch in Tel Aviv unter normalen Umständen durchaus lohnt. Aber da es dort keine TOTAL! zu kaufen gibt, solltet ihr noch bis zum 25. August verweilen, dann erscheint die TOTAL! 9/2000. Nicht verpassen, es lohnt sich!



Unverhofft kommt Croft

Nach einigem Hin und Her, wer *Tomb Raider* für den Game Boy Color vertreibt, hat sich nun THQ dazu entschlossen, Lara Croft im Westentaschenformat zu präsentieren. Lest den Test in der kommenden Ausgabe!


Tomb Raider (GBC)


Tomb Raider (GBC)

Die Dinos sterben aus


Turok 3 (N64)

Erneut versucht Joshua Fireseed, besser bekannt als Turok, die Dinosaurier auszurotten. Dass es ihm gelingt, ist geschichtlich belegt, nur wann, ist die Frage. Vielleicht klappt's in *Turok 3 – Shadows of Oblivion*, das wir nächsten Monat unter die Lupe nehmen.

Wiederbelebt

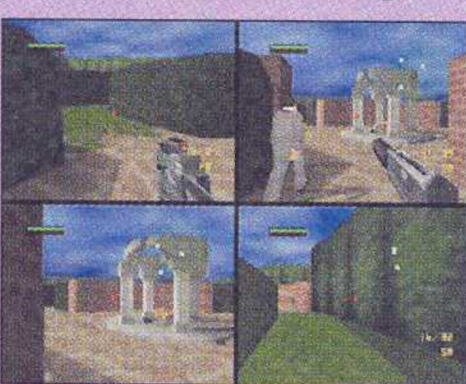
Auf dem SuperNES war *CF* bereits vor Jahren erfolgreich. Bald erhält es auf dem GBC eine Neuauflage. Sollte diese etwas weniger bedenklich ausfallen, dürft ihr euch auf einen Test freuen!

´nen schlechten Tag erwischt?

Der zuckersüße Conker schickt sich an, mit nicht ganz so zuckersüßen Methoden die Herzen der N64-Besitzer zu erobern. *Conker's Bad Fur Day* schreitet in der Entwicklung voran, und wir halten euch auf dem neuesten Stand. Außerdem gibt's aktuelle Infos zu *Banjo–Tooie*, das (hoffentlich) nicht mehr allzu lange auf sich warten lässt.


Conker's Bad Fur Day (N64)

Nie genug


The World Is Not Enough (N64)

Eurocoms First Person Shooter *The World Is Not Enough* verspricht, ein ernst zu nehmender Konkurrent von James Bonds erstem N64-Auftritt zu werden. Seid gespannt, wie sich der Doppelnull-Agent diesmal schlägt!

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Asterix & Obelix, die beiden lustigen Gallier, zierten den Titel der TOTAL! 8/95 und wurden im gleichnamigen SNES-Spiel mit der Note 2 gekürt. Action-Adventure-Liebhaber wurden mit *Illusion of Time* beglückt, während Freunde der härteren Gangart alles über *Judge Dredd* auf Konsole, Papier und Zelluloid erfahren konnten. Neben fünf weiteren SNES- und sieben GameBoy-Tests wie *Earthworm Jim* und *R-Type* stellten wir euch im Genre-Durchblick die wichtigsten Shoot 'em Ups vor. Umfangreiche Tipps und Tricks gab es zu *Pitfall: The Mayan Adventure* und *Super Turrican 2*.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Michael Gremliza (MiG) (ViSdP)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Holger Reher (hgr)

Freie Mitarbeit: Das Team

Redaktionsassistenz: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier, Wilfried Hamdorf
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

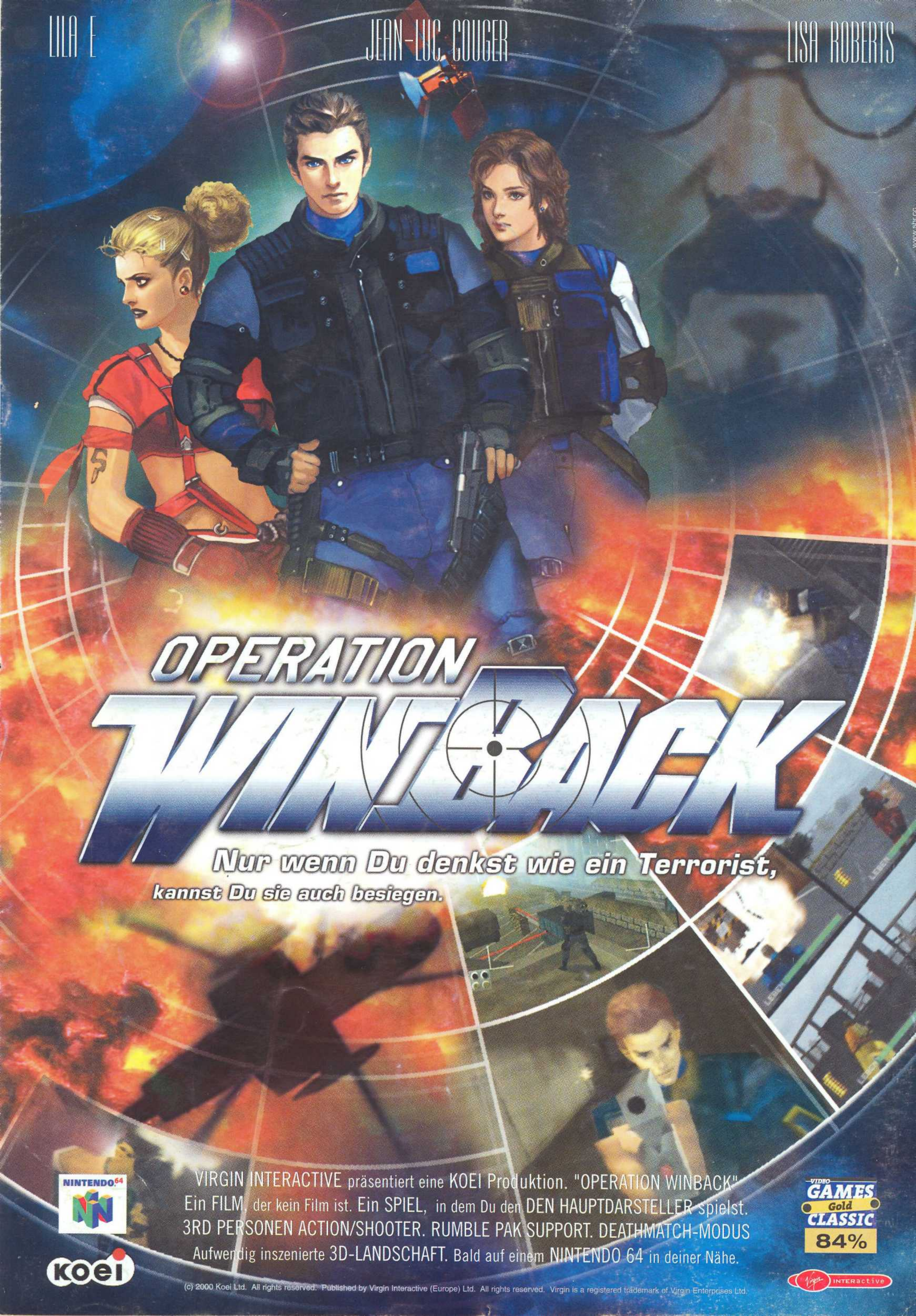
Verlagsleiter: Michael Gremliza

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag,
Friedensallee 41, 22765 Hamburg,
Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: total@x-plain.de
Internet: www.x-plain.de

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,–, im Ausland DM 85,20.


LILA E
JEAN-LUC COUGER
LISA ROBERTS
OPERATION
WINBACK
Nur wenn Du denkst wie ein Terrorist,
kannst Du sie auch besiegen.
NINTENDO64
VIRGIN INTERACTIVE präsentiert eine KOEI Produktion. "OPERATION WINBACK"
Ein FILM, der kein Film ist. Ein SPIEL, in dem Du den DEN HAUPTDARSTELLER spielst.
3RD PERSONEN ACTION/SHOOTER. RUMBLE PAK SUPPORT. DEATHMATCH-MODUS
Aufwendig inszenierte 3D-LANDSCHAFT. Bald auf einem NINTENDO 64 in deiner Nähe.
VIDEO GAMES Gold CLASSIC
84%
KOEI
(c) 2000 Koei Ltd. All rights reserved. Published by Virgin Interactive (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Virgin INTERactive